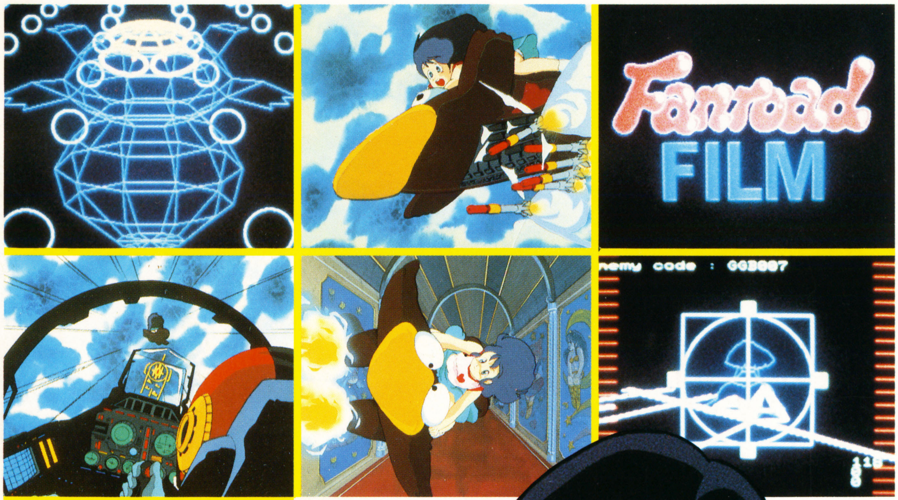
MICOM BOX
マイコン★ボックス

Fanroad 別冊 マイコン・ゲーム特集号

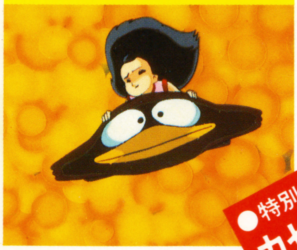
定価680円

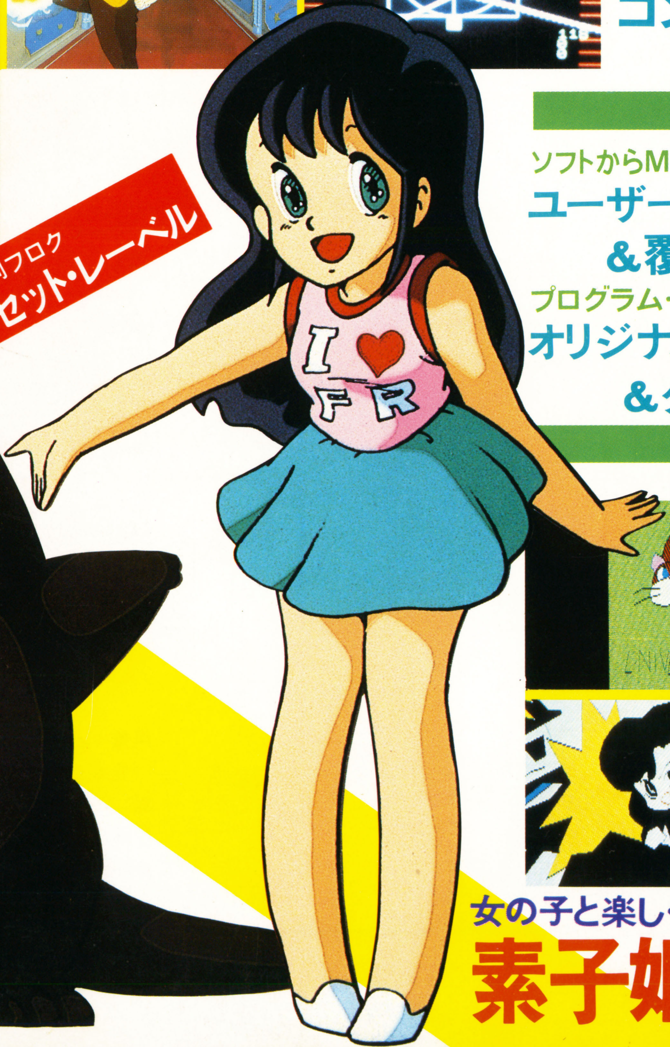


人気のロールベンチャー・ゲームにアタック
機動戦士ガンダム・ヒントブック
第1巻・第2巻アドベンチャー解法！

ビデオ・ゲーム・マシンを楽しもう
ファミリー・コンピューターの魅力
人気ゲーム・マシンをオール・ガイド！

コンピュータ・アニメ
ファンロード・オープニング・アニメ
コンピュータ・グラフィック製作法



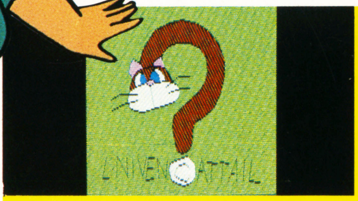




●特別フロク
カセット・レーベル

ソフトからMSXハードまで
ユーザー独断ガイド
&覆面座談会
プログラム・リストつき
オリジナル・ゲーム
&グラフィック









女の子と楽しく遊べる
オリジナル・ゲーム、リスト付大公開！
素子姫♥アドベンチャー

RAPPORT
ソフトライブラリー

ROLE·VENTURE

機動戦士ガンダム2
翔べ！ガンダム



待望のPC-8801/mkII用移植完了

●FM-7●PC-8801/mkII 各2巻組/定価3,900円

REAL TIME ROLE-PLAYING ADVENTURE-GAME

避難民をのせて地球へ向うホワイトベースに対し、シャアの攻撃はついに開始された。君はホワイトベース内のガンダムを探し出し、それに乗って出撃しなければならない。敵のザクをたたき、早くホワイトベースに着艦しなければ、ガンダムは大気圏に突入して燃えつきてしまう。大気圏内でのタイム・リミットは4分。敵を倒し、ガンダムを大気の摩擦熱から守ることができるかどうかは君の腕しだいだ。君は生きのびることができるか。

声の特別出演/白石冬美（ミライ）

1本のソフトが
新しい時代をつれてくることだって
あるかもしれない。

ロールプレイング新世代

Front Command

●FM-7用/8月発売予定
●PC-9801用/開発中

6人の小隊を組織し、個性あふれる彼等を指揮して最前線へ。はたして敵中を突破し命令を遂行することができるか。兵員は激しい戦闘の中を生きのびるたびに強く成長していく。

従来の「ロールプレイングはファンタジー中心」という常識をくつがえす。国産ソフト初の本格的ロールプレイングゲームここに登場。

予価/6,800円（カラーフロッピー版）



NOTICE!

RUNNING MADNESS
●FM-7●PC-8801/開発中
建設途中のビルの中、重要書類を拾いながら屋上までかけ上がる。敵をかわしながら逃げきることができるか。

機動戦士ガンダム1/ディスク版
●FM-7●PC-8801/8月発売予定

機動戦士ガンダム2
●FM-77（3.5インチディスク版）開発中

■社外開発スタッフ募集/くわしくはお電話下さい。
TEL03-354-3951
応募の秘密は厳守します。

〈企画・制作・発売元〉

〒160 東京都新宿区新宿2 1 1 ラポートヒアビル TEL:03(354)3951(代)

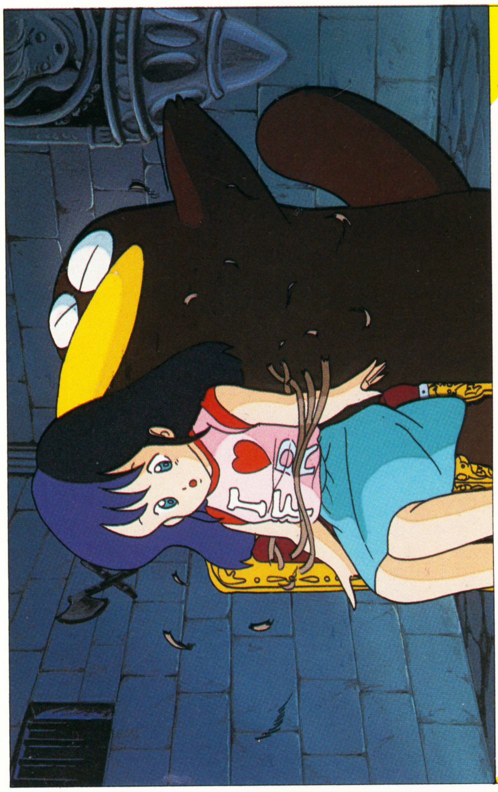
ファンロード・オリジナル♥カセットレーベル

For 素子姫♡アドベンチャー & Others



DATA

No.



DATA

No.



DATA

No.



DATA

No.

＊リスト・ページのデータを打ちこんだら、カセットにセーブして、このカセット・レーベルをつけて下さい♪

A No. | SYSTEM

COUNT	TITLE

B No. | SYSTEM

COUNT	TITLE

Lady (Design by Nekono Miyako)

Fanroad

DATA

DATA

A No. | SYSTEM

COUNT	TITLE

B No. | SYSTEM

COUNT	TITLE

Arai Motoko-hime

Fanroad

DATA

DATA

A No. | SYSTEM

COUNT	TITLE

B No. | SYSTEM

COUNT	TITLE

Fanroad Opening Animation

Fanroad

DATA

DATA

A No. | SYSTEM

COUNT	TITLE

B No. | SYSTEM

COUNT	TITLE

Motoko-hime (Design by Shiina Takashi)

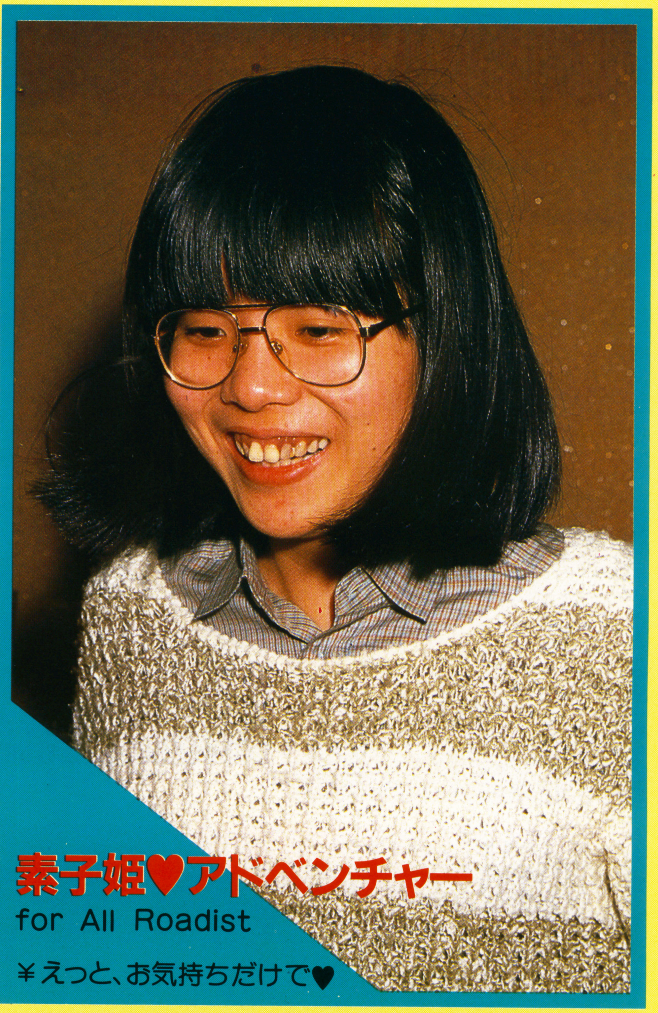
Fanroad

DATA

DATA

ファンロード・オリジナル・マイコン・ゲーム

素子姫♥アドベンチャー発表!



――よろずチャレンジのファンロード、マイコンの別冊を作るからには、ぜひ本誌ならではのゲームをと開発していたのが、ウワサの素子姫ゲーム。本誌で何度も特集組んだＳＦ作家、おそれ多くも新井素子先生を主役にすえて、その作品世界をさまよい歩く、マイコン・ファンならずとものぞいてみたい設定なのだ。まずカラーでは、素子姫自身のモニターと、グラフィック資料を並べてみよう♥



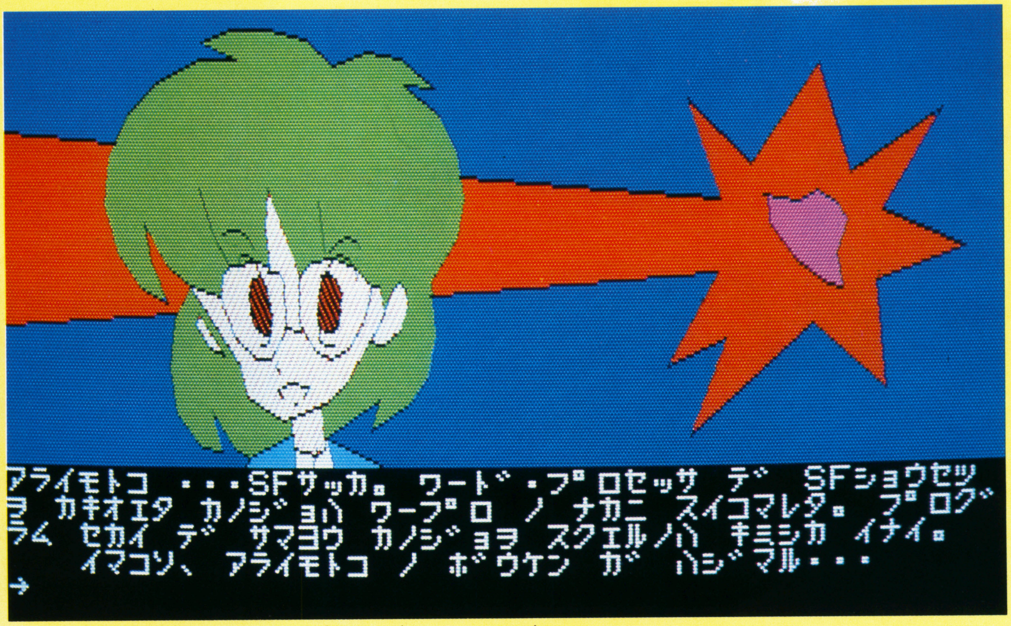
Princess MOTOKO Adventure Game



◀デザインは猫乃都さんと椎名崇さん、プログラミングは白鳥雅昭氏だ。開発機種はＰＣ-8801版

第1部の冒険は〝リトル・シャクジイ・パーク〟から始まる…

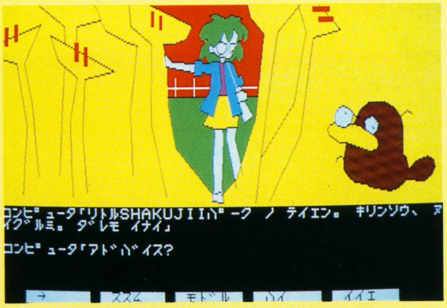
このゲームのまず第1の特色は、暗いマイコン少年でも素子姫ファンの女の子を喜ばせてあげるために、できうる限りシンプル化をはかったコマンド入力方法。もともと「迷路はあまり作らないで」という素子姫らしい注文もあったので、それほど困らせるシーンはないものの、「コンピュータ!?」「あどべんちゃー・ゲーム!?」としりごみするのを避けるため、すべてファンクション・キーに必要な物を収納！ ゲーム・プレイヤーは、F1〜F5とシフト・キーの6つのキーを押すだけという、画期的な方法をとっている。このページにのっているグラフィックのコマンド・スペースを見てわかる通り、動詞も名詞も必要に応じて下段に表示されるのだ。もっとも、順列で解けるかというと、そう単純にはいかない組み合わせなのだけど……。



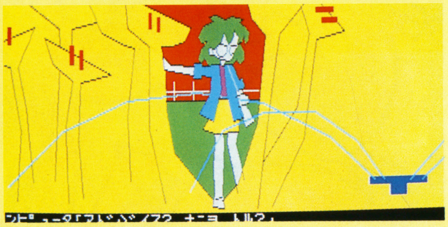
1 ゲームをロードさせると、まずプロローグ・メッセージが…



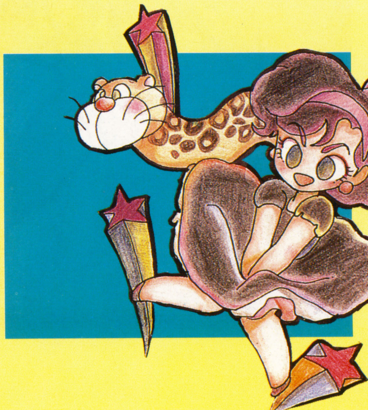
真剣に画面を見つめる素子姫ですが…「うーむ…」



2 リトルＳＨＡＫＵＪＩＩパークの庭園に立つ素子姫。キリンソウにヌイグルミ——と、ファンならおなじみの小道具が…



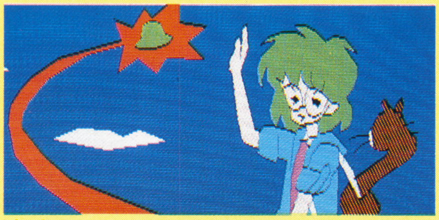
3 このスプリンクラーの水も、くせもののひとつ



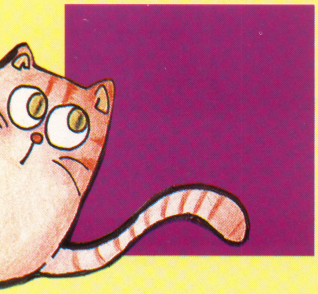
Princess MOTOKO Adventure Game



8 美女を襲う黒い影。でも彼女の強さったら！ もう正体に気づいたね!?

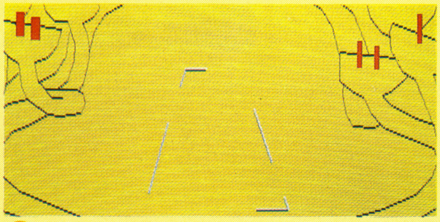


11 うまくすると30分ほどで、めでたしめでたしになるんだけど…

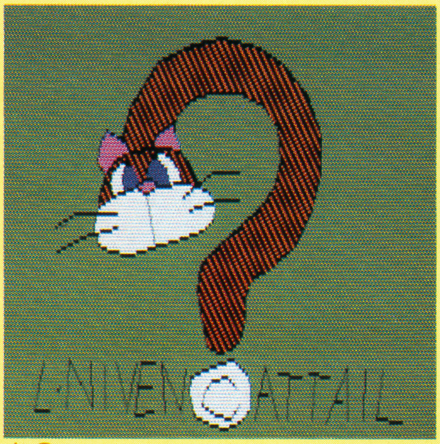




「う〜む…」ああ、まだ素子姫は動けず…



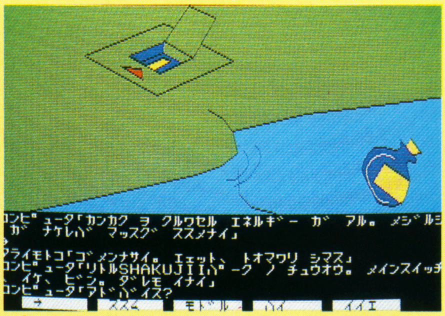
9 突然、公園に開けるナゾのＸＸ。次なるステップは？



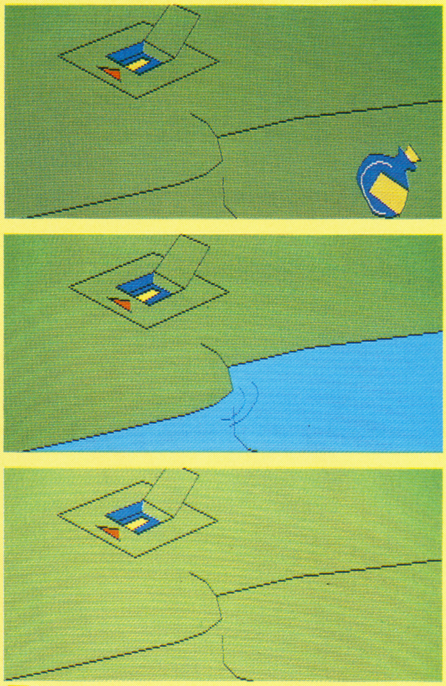
10 小説より素子姫自身にくわしければご存知の、キャットテールも登場♪



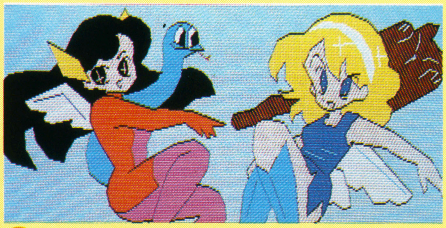
キャットテールはラリイ・ニーブンの「リング・ワールド」に登場する生物で、そのヌイグルミを素子姫がファンからもらって以来有名になり、アイテムとして商品化もされているのデス…



4 庭園の先には池がある。思わせぶりに浮かんだビンも気になるところだが…



5 池の水をぬいたり入れたり、単純なチェンジも何か意味ありげ…

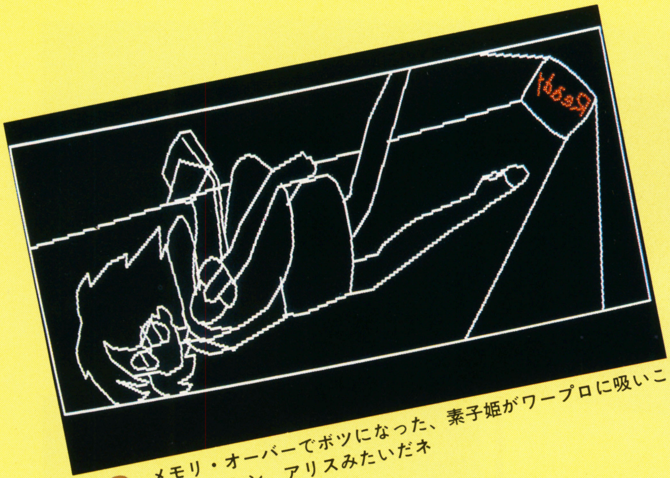


6 天使と悪魔も登場する。ファンならすぐわかるキャラクターね♥



7 おっと、公園に美女出現♥ ちょっとお話ししてみると、素子姫チックなやりとりが楽しめる♪

第2部の"ダイ13アカネ・マンション"にたどりつけるのは…



12 メモリ・オーバーでボツになった、素子姫がワープロに吸いこまれるシーン。アリスみたいだネ

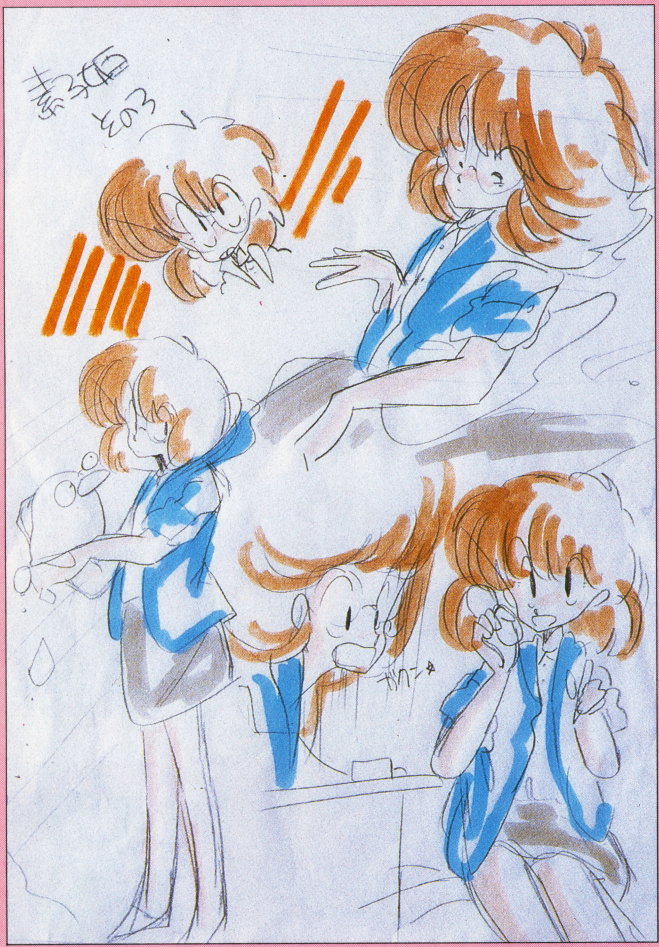


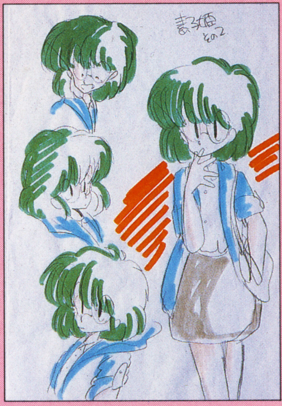
「う〜む…」なんとモニターした人の中では、原作者(?)の素子姫が一番長くかかってしまった…！

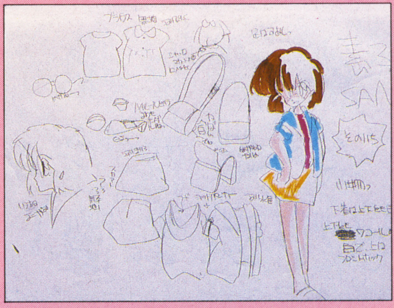
前ページの通り、初心者でもすぐできるコマンド作りと、加えて少女マンガ・チックな曲線キャラクターのおかげで、ＰＣ—8801を使ってもここまででメモリぎりぎり！　この素子姫♥アドベンチャーは、今回発表したのを第1部とし、第２部のアカネ・マンションを経て中つ国へと進む全４部の構成で、現在先を製作中。完成は夏の予定だけど、こりゃディスク１枚でも収まるかな!?　ゲームを完成させると素子姫のかくしあとがきを読めるというプレゼントつき、先の話は本文ページを見てネ♪　プログラム・リストはP128から！

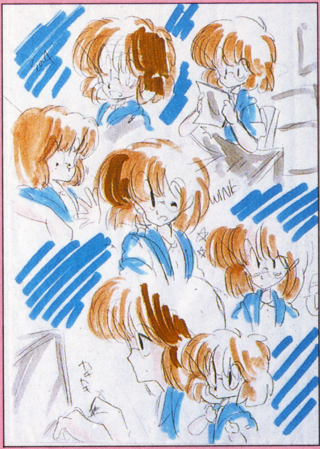
●素子姫♥デザイン・スケッチBOOK●

この素子姫♥アドベンチャー、女の子にも楽しくと少女マンガ・チックなデザインにするため、アニメなみの設定資料が作られた。並べてみたのは、猫乃都さんと椎名崇さんのスケッチ集。イメージを合わせるため何度もボツが出たが、これをまたコンピュータに入れるため描き直す白鳥氏もタイヘン!?



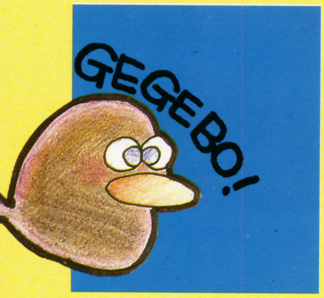






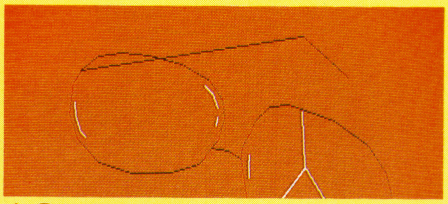


▲椎名さん描く、主人公素子姫のキャラ設定。全身からポーズ、表情集までさまざま

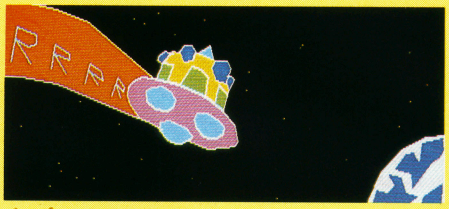




やっと終ってスマイルの素子姫♥ …ですが、普通30分なのにその倍はかかったかな…



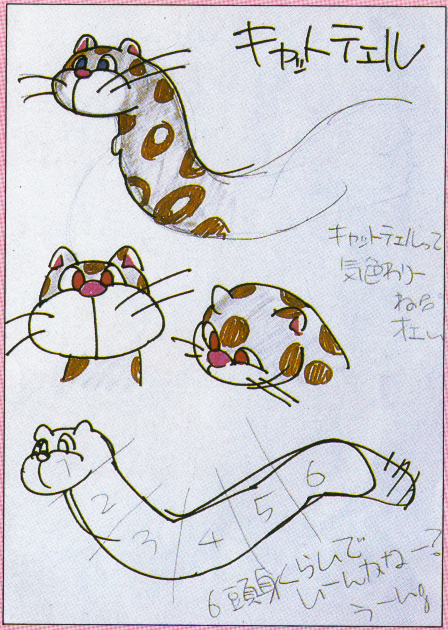
13 一応、今回発表のものはワナをなくして死なないようになっているが、完成時用に用意してあるGAME OVERグラフィックに素子姫「うぎゃ〜っ！」



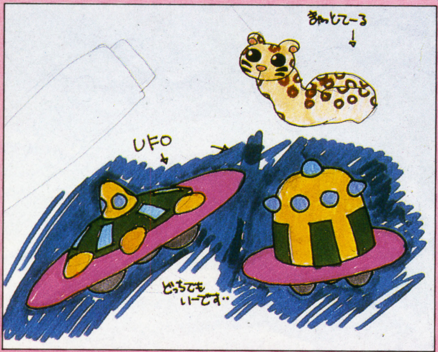
14 これも現在は収めきれないグラフィック。このUFOがクセモノなのだ



▼猫乃さん描くレイディ。こんなにタッチの違う2人のデザインを合わせるのだから…



◀キャットテール（椎名さん）



▲UFOとキャットテール（猫乃さん）



▲キリンソウ（椎名さん）



◀天使♡（椎名さん）



▲悪魔！（椎名さん）

見せます！教えます！

ロール・ベンチャー

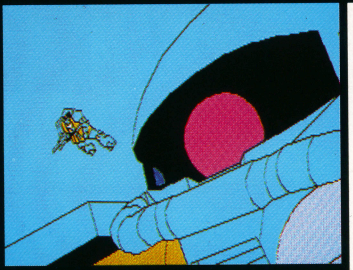
機動戦士ガンダム グラフィック・ガイド

——本格派のマイコン・アニメ・ゲームとして「ガンダム」が登場してもう１年近い。すでに全５巻予定の内２巻まで発表され、２巻目のマニュアルには１巻目の正解も載っている。そこでこのページでは、まだ見ぬ人にも楽しんでもらおうと、その魅力のひとつである限りなくアニメ本編に近いグラフィックを追いつつ、ゲーム進行のガイドをしてみようと思うのだ。

機動戦士ガンダム　1

ガンダム大地に立つ

このゲームは、アドベンチャー・ゲームの第１・３部、ワンキー・アクションゲームの第２部、そしてリアルタイムゲームの第４部の４部構成を、テープ２巻に収めてある。3900円でこの画面数は、すごいコスト・パフォーマンスだ！



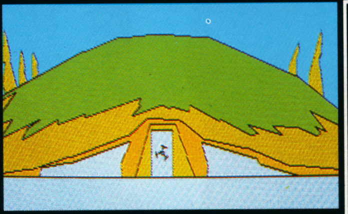
テープ版を生かし、効果音が入るイントロ



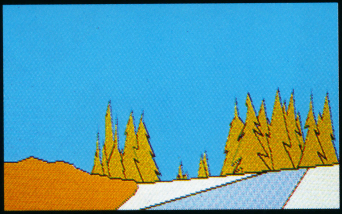
そして１巻のタイトル画面が表示される！

第１部

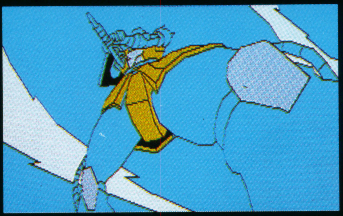
テレビ第１・２話を追う第１巻、まず第１部は、アムロがガンダムに乗りこむまでのアドベンチャーゲームだ。



サイド７の待避カプセルの前。ここから、アムロがガンダムを求めて出発する…



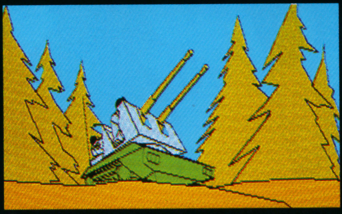
ガンダムのマニュアルを見つけるまでは、ちょっとした迷路になっている。南には道が…



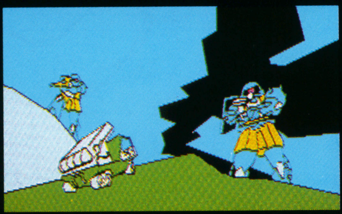
また南に行くと、ザクに出くわした！　足もとに来るまで気づかなかったなんて…



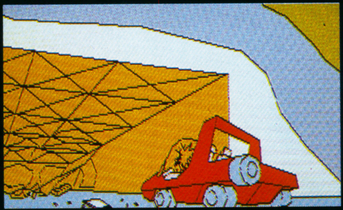
あわてて西に進むと、また同じような道に出てひと安心



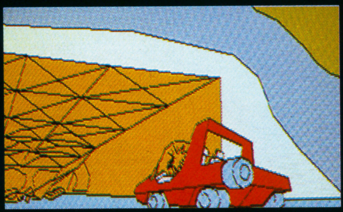
気をとり直してまた南へ。連邦軍の戦車が放り出してあるぞ…



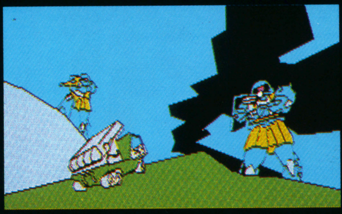
気配を感じて西に進むと、自動車のむこうにザクが２台も！



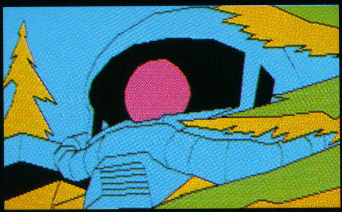
さらに西に進むと、破壊されたとびらと自動車が…。車の横に何か落ちてるぞ!?



それはガンダムのマニュアル（MANUAL）とマイクロ・カプセル（MICROCAPSUL）だった。拾っておこう



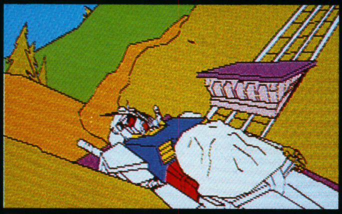
マニュアルは手に入ったので、あとはガンダムだ。南へ進んでみよう



森を南へ進むと、危うくザクとぶつかりそうになった



他に進めないのでまた南に行くと、テム・レイ父さんが！「港にいるホワイト・ベースに逃げろ」



やった、ガンダムを発見！ ENTER GUNDAMで、コクピットに乗りこもう



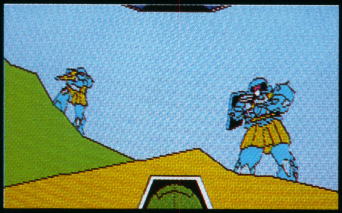
フラウに逃げ方を教えて、アムロはさらに道を進む。この南には…



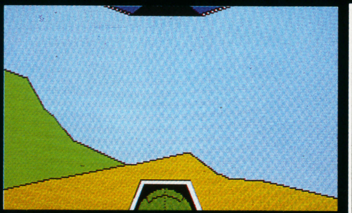
興奮するフラウにヘタななぐさめは通用しない。死なせたくなければ、一発なぐれ！（HITだよ）



言われるままに南に進むと、吹きとばされたフラウ・ボウとハロが！



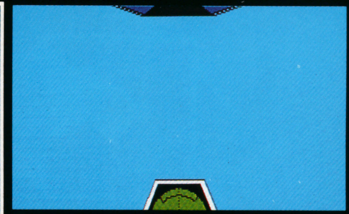
モニターに、突進してくる２台のザクが映った。さあ正しい武器は!? Bでバルカンがカラになるけどあせるな！



Rでマニュアルにバルカン（B）とビームサーベル（S）の使用法が表示され、さあ実戦だ

第2部

第２部は、ワンキー・アクションゲーム。バルカンかビームサーベルで２台のザクを倒す、シンプルなコマンド・ゲームだ。



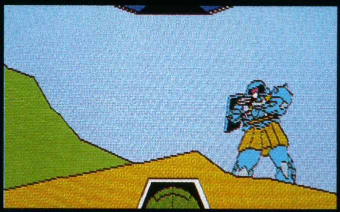
コクピットに入ったら、SET MICROCAPSULでカプセルをセット。READ MANUALで勉強だ！

第3部

テープ２巻目に移った第３部は再びアドベンチャーゲーム。テレビ第２話、ガンダムはシャアとの対決をめざすが……。



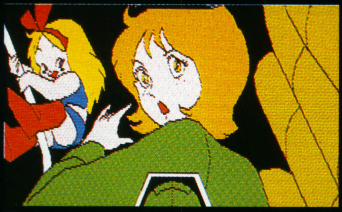
テレビ第１話の終わり通り、シャアがかっこいい捨てゼリフを残して去っていく。これで第２部は終了だ



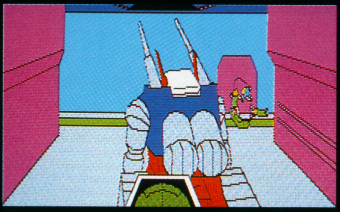
もう一度Rでマニュアルを見て、Zでコクピットを狙え！ これでザクの操縦者はおしまいだ



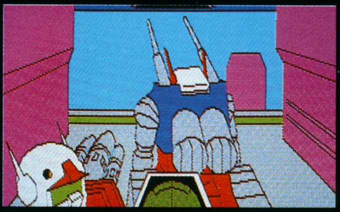
Sで１台目のザクを倒すと、次のザクが迫ってくる。ヘタにSを押すと、サイド７の空気が！



フラウを助けろ！ GUARD FRAU「アムロなのね？」と手の中で彼女が叫ぶ



おっと、フラウとキッカが現われた。爆発音が近いので危険だぞ



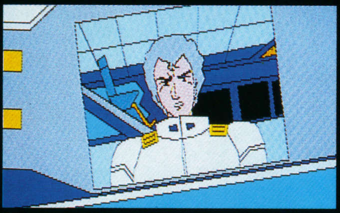
中には２台のモビルスーツが。ここではガンキャノンを移動させよう（CARRY GUNCANNON）



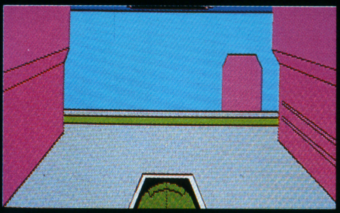
森に立つガンダム。真上にホワイトベースがいるので、Uで上に移動しよう



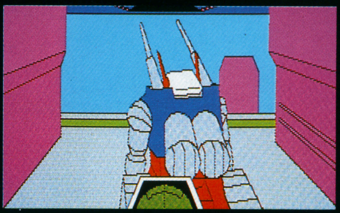
下に降りると、セイラが敵に襲われている！ SHOOT ENEMY、敵を射て！



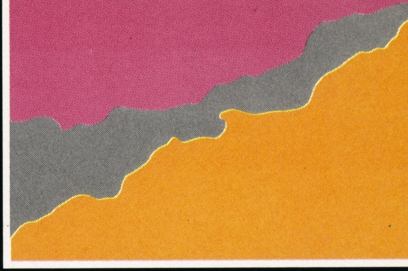
ガンダムのパーツを破壊するため、ビームライフルとナパーム弾を受け取ったぞ

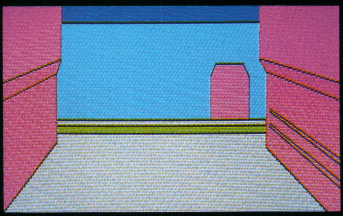


サッパリしたところで、西に移動すると、ブライトからメッセージが…

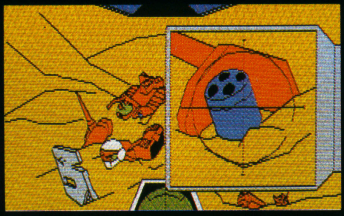


今度は、CARRY GUNTANKで、ガンタンクを移動させよう

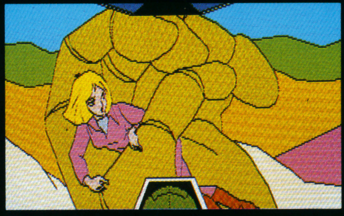




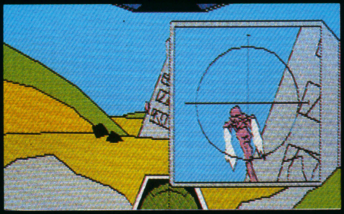
港で、PUT　SAYLAでセイラを降ろし、ガンダムはホワイトベースへ…



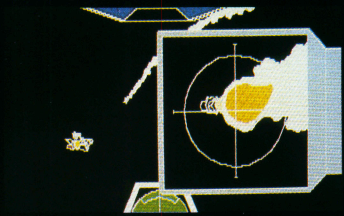
PUT　NAPARMEでナパーム弾を置いて、SHOOT　NAPARMEで射ちぬくのだ



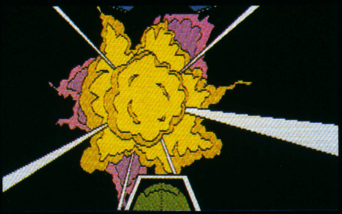
CATCH　SAYLAで、セイラを手に受けとめてひと安心、早くパーツを爆破せねば！



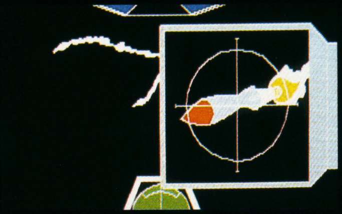
的がはずれて敵は逃げ去ってしまったが、セイラは助かった



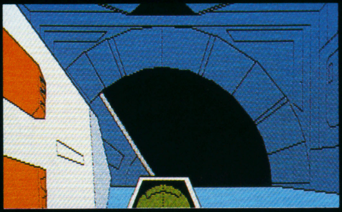
しかしまだ他のミサイルが迫る。また射ったものの、次のははずれてホワイトベースのそばに命中した



SHOOT　MISSILEで、ミサイルを射つと、1基に命中して大爆発！



北に移動したところで、ミサイルがホワイトベースを狙ってきた！



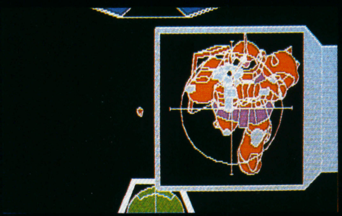
Uで上に移動すると、ホワイトベースのそばに来たが…



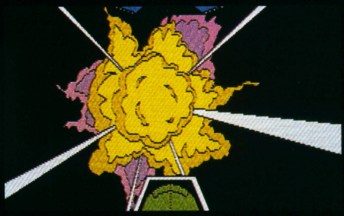
第4部

最後はキーを操作してザクを狙い射つリアルタイムゲーム。正解は君の腕しだい、これで2台を倒せればゲーム終了するのだが……。

ターゲット・スコープで狙えども狙えども、ザクの動きは速く、弾を射ちつくすとGAME　OVERになってしまうのだ！



しかし安心したのもつかのま、2台のザクが迫ってくる。しかも1台は、赤い彗星シャアのザクだ！



もう一度狙って、次のミサイルには命中！　ガンダムはホワイトベースを守れたのだ



オリジナルのセリフをミライが語りゲーム開始！

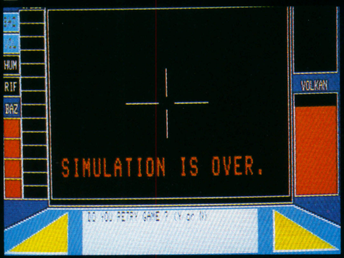
フロク

第2巻には、オープニングの前にリアルタイム・シミュレーションゲームとして、簡単なシューティング・ゲームがついていて、独立して遊ぶことができるのだ。

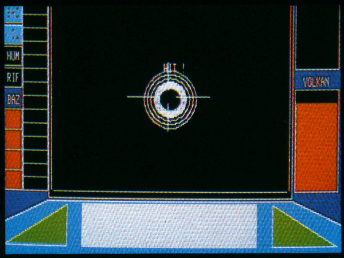
機動戦士ガンダム2

翔べ！ガンダム

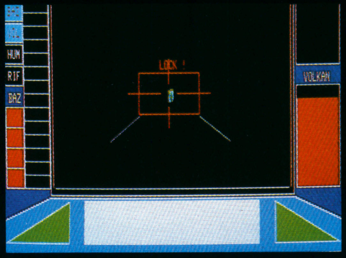
テレビ第5～10話までをまとめた第2巻は、アドベンチャーゲームの第1部と、リアルタイムゲームとシミュレーションゲームを組み合わせた2～4部の構成になっている。2部以降は腕しだいなので、ここでは第1部のアドベンチャーのヒントを追ってみよう。



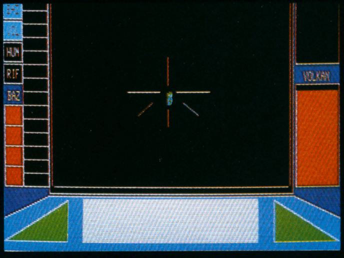
何回でもくり返せるので、あきたら第1部へ！



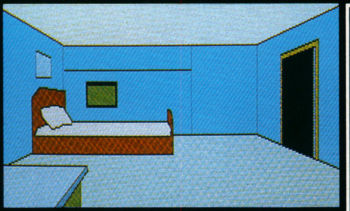
みごと命中の表示。逃げられると逆襲が…



照準をロックしてSHOOT！



スクリーン上を移動するザクを、ターゲット・スコープに…



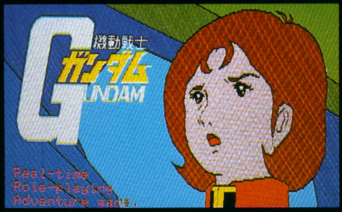
アムロの個室を出ることからゲームは始まる。ドアを開ける前に机の上も調べておこう

第1部

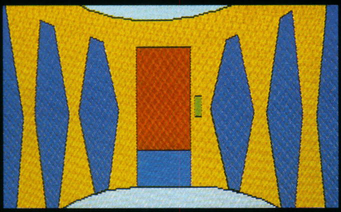
アムロがガンダムのマニュアルを求めてホワイトベース内を歩きまわる。正解は出さないが、出会う各場面を並べてみよう。

大気圏突入

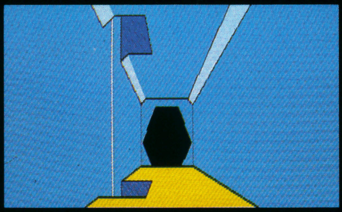
おっと、モニター画面で第5話のオープニングを！



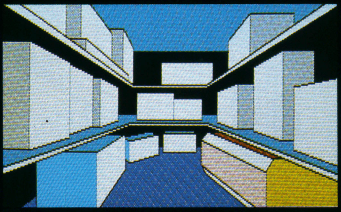
第1巻と同じく、まずオープニング主題歌が流れ…



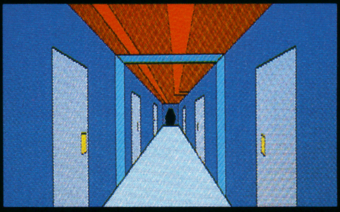
もうひとつの手段、エレベーター。リフトとこれをうまく使って艦内をめぐれ！



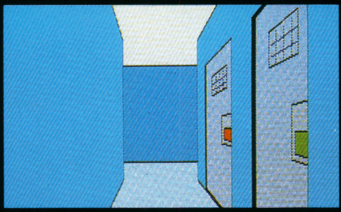
移動の手段のひとつ、リフト。行けるフロアは限られている



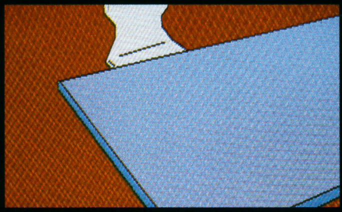
行きすぎて倉庫にぶつかってしまうフロアもある



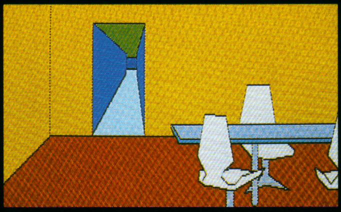
そこは5階の通路だった。さて、前に進むかバックするか…



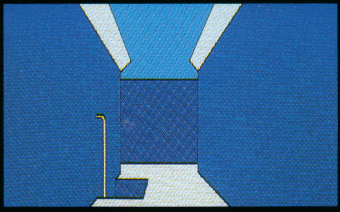
このフロアには独房もある。さらに先にも進めそうだ



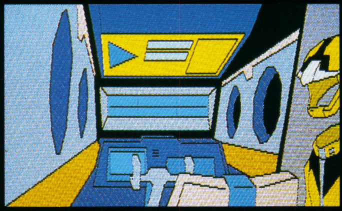
SEARCH TABLEでは、〝特にたいしたものはない〟なんて返答が!?



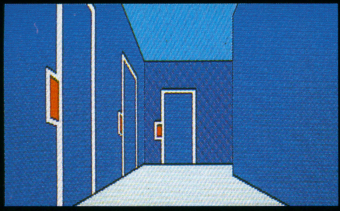
通路を歩くと食堂に出た。テーブルの上も気になるところだが…



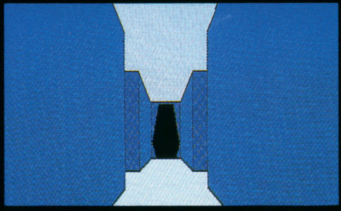
6階は移動スペースが広そうだ。通路が広がっている



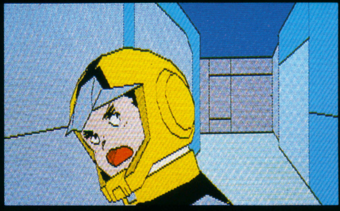
主砲台座に出た。ガンダムに乗るからには宇宙服もほしいところだが…



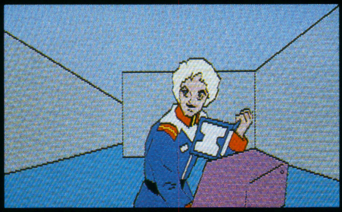
おおっ、開けてくれといわんばかりのドアが並んでいる



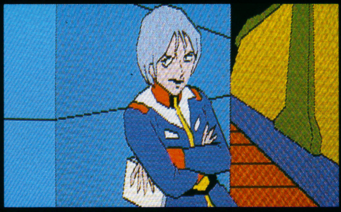
あわてて向きを変えると、また思わせぶりな通路が…



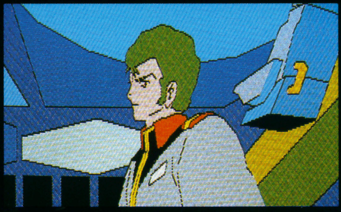
出会ったハヤトには、機銃はまかせろと怒られた！



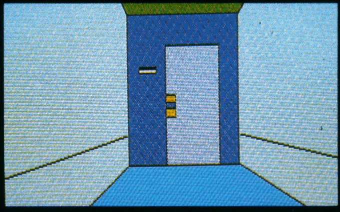
次に出会ったマイナー・キャラ、ジップ・ジョンの手にもマニュアルが…



4階に降りると、今度はカイがいた。手に持っているのはマニュアルらしいが…

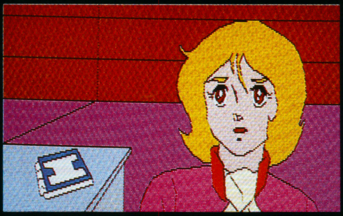


最上階のメイン・ブリッジにはブライトががんばっていて、すぐに追い出されてしまう

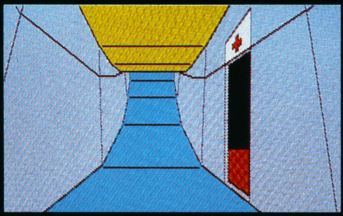


7階には士官室があったが、入ることはできなかった…

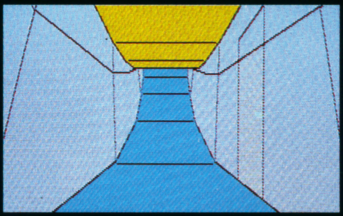




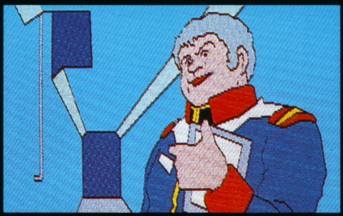
そこで会ったフラウの横にも、またマニュアルが!?



赤十字マークのついた部屋を発見！ これは医療室だろう



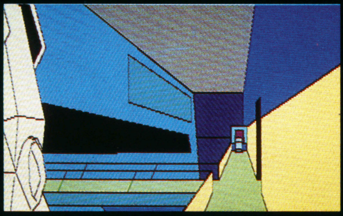
２階は人工重力ブロックだった。サイクル状の通路を進んでいくと…



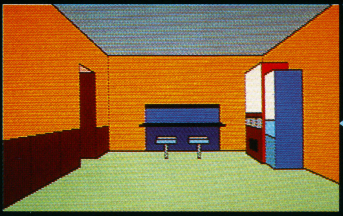
３階ではリュウにバッタリ！ おやおや、またマニュアルを持ってるぞ!?



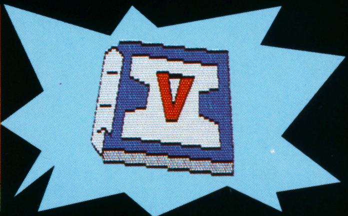
マニュアルの他に、宇宙服（ＮＯＲＭＡＬＳＵＩＴ）も身につけておかねば！



最下層でガンダムを発見！ しかしマニュアルなど必要な物を持ってないと、乗りこめない



最下層には、出撃待機用の部屋が。外に出るのはここからだ



注！ マニュアルといっても捜しているのはガンダムのやつ。クッキング・マニュアルやホワイトベースのじゃない、コレよコレ！



第２部は、ガンダムのコクピットのモニターを見つつ戦いを進める

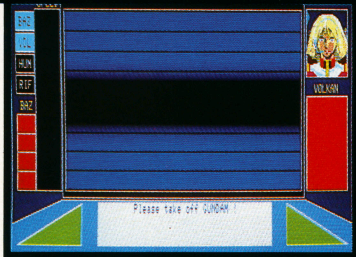
第2部〜

うまくガンダムに乗りこむと、今度はコクピットからモニターを見ながらの、リアルタイム・シミュレーション。キー操作も複雑なのだ。大気圏突入を前に、ガンダムはホワイトベースを追ってくるザクを迎えうたなければならない。うまくいって着艦できると、２巻目のテープに移り、ドップ部隊と戦う地上戦。さらに第４部では、ガウ攻撃空母が迫ってくる！ 果してキミの腕前は……!?

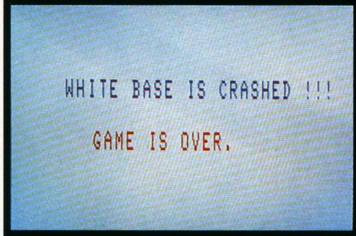


たば手に取るだけじゃなくて、ちゃんと着るんだよ！

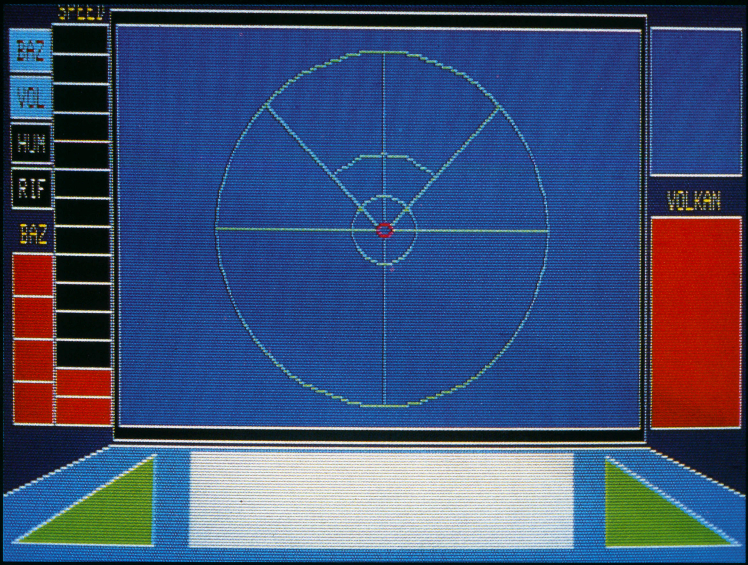
※このロールベンチャー「機動戦士ガンダム」１・２巻は、テープ２本とカラー版マニュアルのついたハード・パッケージ入りで、各3900円、ラポートより発売中だ。マシンは、ＦＭ―７とＰＣ―8801用で、１巻目はディスク版を、また２巻目はＦＭ―77用3.5インチ・ディスク版も開発中とのこと。テープ・ロード時間に恐れをなしていた、ディスク・ゲーム派のキミも、これで安心してチャレンジできるかな!? Ｐ29からは、開発スタッフからのメッセージも載っているぞ。



セイラの命令で、ガンダムはホワイトベースを発進した！



…もしガンダムがもたもたしていると、シャアの作戦通りホワイトベースはやられてしまうのだ

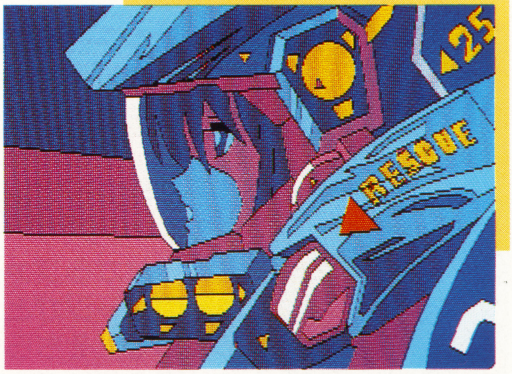


レーダー・スクリーン上に映る白点＝ホワイトベースに、赤点＝ザクが迫ってくる。さあ、戦闘開始だ！

見せます！ みんなのC・G（コンピュータ・グラフィック）！

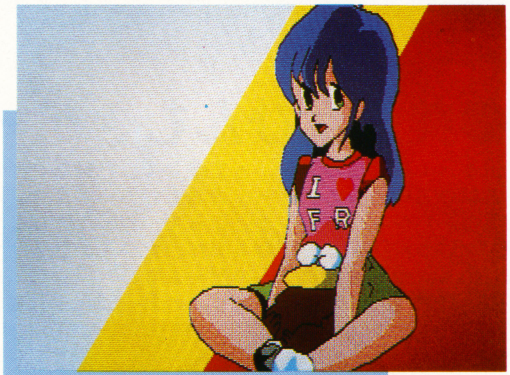
──もともと、すでに3年前にして、マイコンでコミック・キャラを描いちゃおうなんて試みをしていたファンロード、専門誌もいっぱい出始めたからとおとなしくしていても、ファンの投稿はジワジワたまる。本誌で収めきれなかった分、どばっと並べて見てもらおう。まずは、コンピュータ・グラフィックから！

▼友人の作った「オートグラフィックなんたらかんたら」とゆープログラムで描いたというマイキャラ。絵の描ける人は強い！（PC―8801用　岐阜県　リニアガンを右手に持つ山下育人君 '59年5月着）



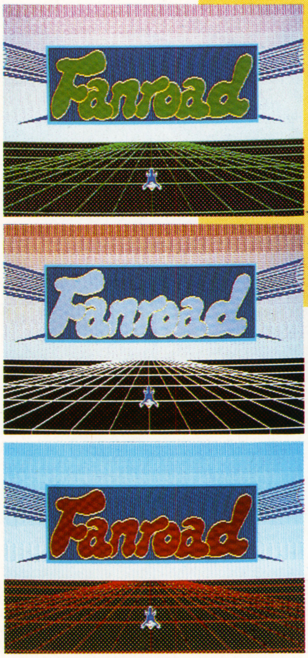


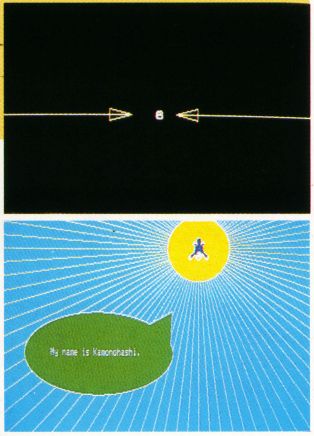
◀'84年1月号で札幌の伯田賢司君が発表した円孤プログラムを少し変更して描いた、ソフト・タッチの素子姫♡　20分かかるけど、さすがにていねいだ（FM―7用　相模原市　土屋雅寿君　58年8月着）



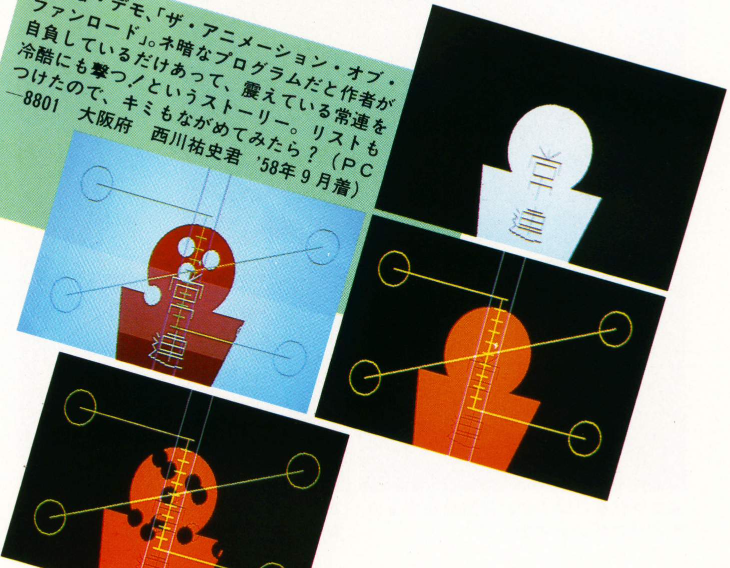
▲ファンロード・OP・アニメのタッコちゃんとカモノハシを、1ドットずつオーソドックスに打ちこんだ労作！（FM―7　川崎市 鈴木裕一君 '59年6月着）

▼こちらはOP・アニメより先に作られた「ファンロード・デモ」。カモノハシが動き、タイトルが変化する、こちらはリアルタイムのアニメーション。これもリストをつけたので、マイコン・ショップの展示マシンでデモらせてみよう♪（PC―8801　大阪府　西川祐史君 '58年9月着）





▶CG・デモ、「ザ・アニメーション・オブ・ファンロード」。ネ暗なプログラムだと作者が自負しているだけあって、震えている常連を冷酷にも撃つ！というストーリー。リストもつけたので、キミもながめてみたら？（PC―8801　大阪府　西川祐史君 '58年9月着）



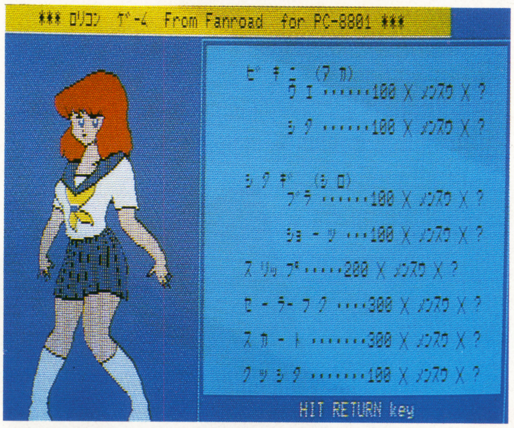
見せます！ みんなのマイコン・ゲーム！

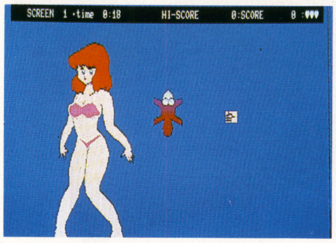


──グラフィックに続いては、これも送られてきたゲーム・プログラムから、その一部をカラーで紹介しておこう。グラフィック、ゲームとも、P37からファンの作品のページがとってあるので、そちらも合わせてのぞいてネッ♪

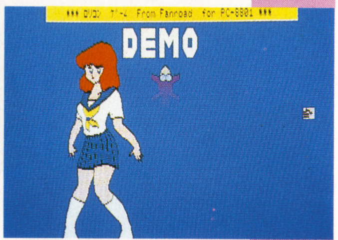
●美少女ひんむきゲーム

出るべくして出た／……って感じで、野球拳タイプのゲームはいろいろ。このゲームのおもしろいとこは、小道具にカモノハシを使っているところで、狙ってとばしたコブシをこいつが防害してまわるのだ。女の子の服もイロイロ楽しめる、やっぱりね♪…のゲームなのだ。（ＰＣ―8801／ＰＣ―9801用　静岡県　中崎まこと君　'58年１月着）





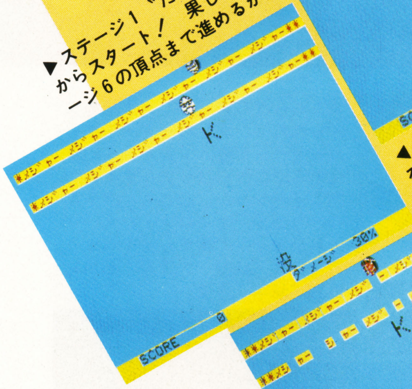
▲コブシをとばすと、突然出現するカモノハシがジャマを…



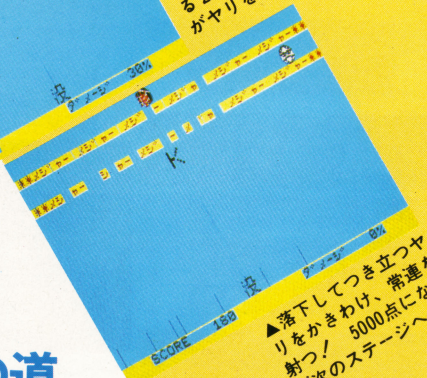
▲女の子のモデルは、ゼネプロの広告をベースにしたそーです



▲ステージ１〝ただの読者〟からスタート！　果してステージ６の頂点まで進めるか…



▲メジャーの壁の向こうにいる２人を射て！　しかしＫ氏がヤリを投げて妨害する…



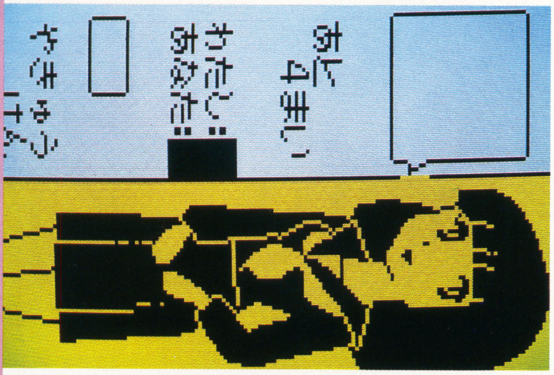
▲落下してつき立つヤリをかきわけ、常連を射つ！　5000点になれば次のステージへ…

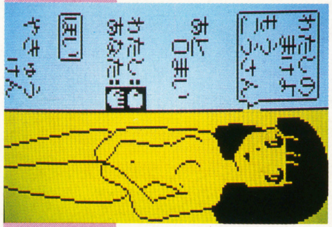
●常連への道

過激なシューティング・ゲーム、〝常連への道〟は、そのままファンロードの投稿戦線を象徴している!?　ヒパイスト＆安井正和両投稿家のキャラも、似顔絵そっくりだ。これもリストを載せておいたので、メジャーにチャレンジしてみては!?（ＦＭ―７用　大阪府　山崎憲明君　'59年６月着）

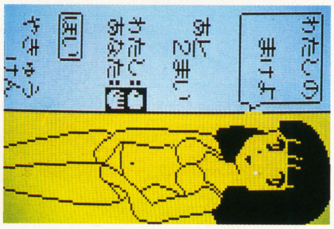
●野球拳

マイコンベーシックマガジン（電波新聞社）'83年9月号の、さやまたつお氏の〝ぴゅう太用やきゅうけん″のキャラだけを生かして他機種用に作ったという、単色横モニターの野球拳ゲーム。絵がシンプルなこともあるけど、マシン語使用でゲーム展開が驚くほどスムーズ！　絵をもっとこったものにして服も増やしたら、すごいゲームになるね。



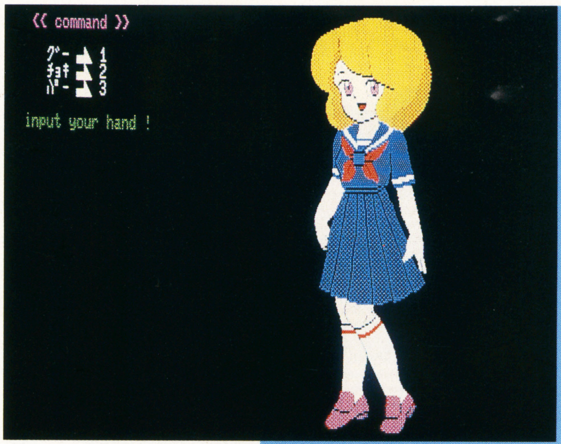


▲…で、これがラスト！　もと絵をムダなく使っているね



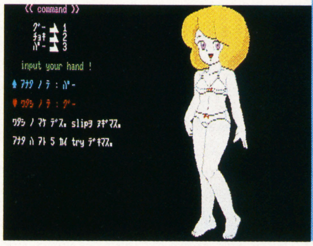
▲やった！　また負けを認めさせたぞ！

（PC—8001用　愛知県　早川友晴君　'58年8月着）

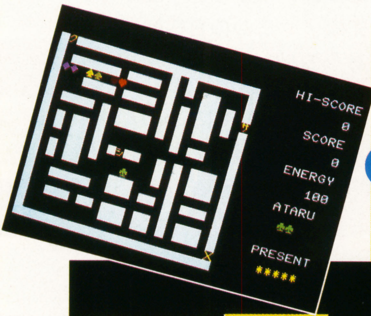


●グラフィック野球拳

オーソドックスなルールの野球拳だけど、ソフトでかわいい女の子にやる気ムラムラ!?　市販のキャラよりずっといいな♪　ただジャンケンが強いんだよなー……。
（ＰＣ—8801用　北海道　大谷晃史君　'58年1月着）



◀これこの通り、下着もらぶりいでしょ♡



◀クローバーのアタルをトコトコ動かしていると、すぐ♡マークのラムが…

●うる星やつら GAME②

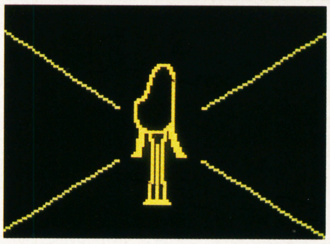


▼ラムに追いつかれると、電撃をくらってしまうのだ、やっぱり…

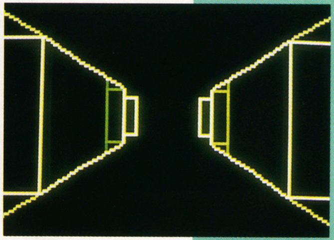


今度は2次元迷路、ラムやラン＆テンに捕まらないように、店でプレゼントを受けとって、サクラさんやクラマ姫、しのぶの家にプレゼントを届けるもの。エネルギーがあるうちは、ワープ移動もできる♪　キャラクタ使用なので、想像力がいるネ。(①と同一)





▶３Ｄ迷路の中を歩くと、ロングで女の子の影が写るのだが…



◀おっと、接近したらラムだった！シンプルだけど感じが出とるネ！

●うる星やつらGAME①

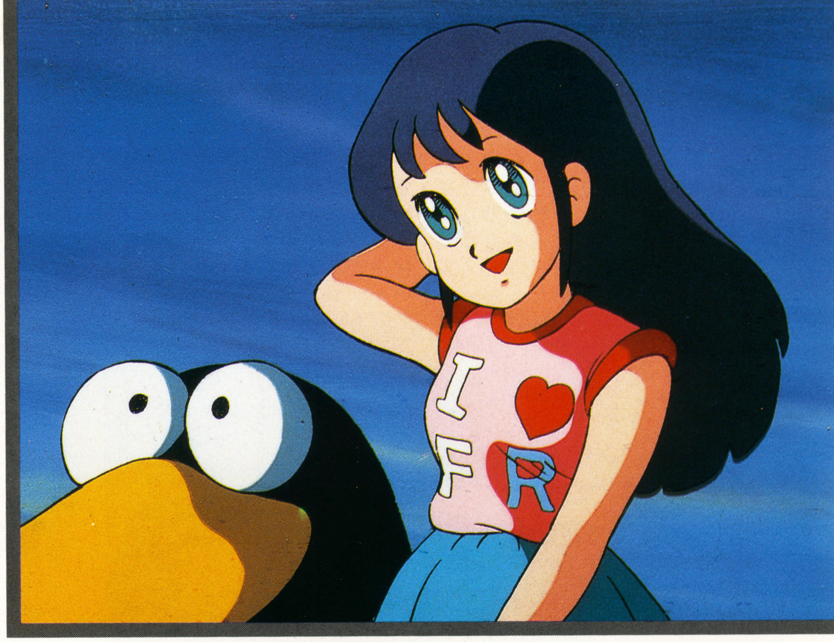
３次元迷路の中にいる７人の女の子を、その内の一人ラムに出くわさないようにして捕まえてまわるゲーム。電池をくうけど、センサーを使えばラムの位置はわかる。電池は３個だけど、迷路の中で電気屋を見つければ……。ラムを３回捕まえちゃうとオシマイで、けっこう難しい！
（ＰＣ—8001用　広島県　亀井義則君　'58年1月着）

ータ・グラフィックは欠かせない!?

OP・アニメ C・G 公開!

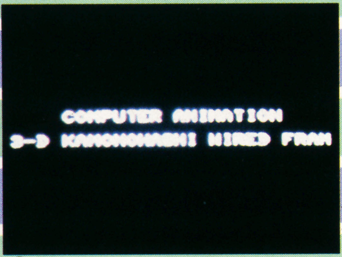
オープニング

コンピュータ　グラフィック

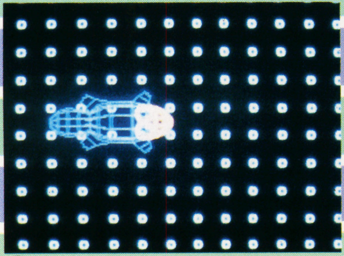


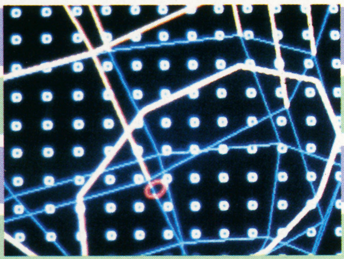
パート1　フレーム・カモノハシによるOP

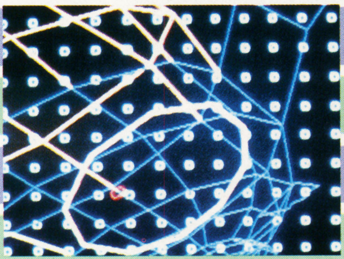
オープニング・アニメのオープニングに使用されたのは、ワイヤー・フレームのカモノハシによる3D飛行。アルファベットによるタイトルの後、白点の地平をカモノハシがスクロール、大きく横に反転してから正面に迫り、再び反転して地平に消えていく。そして白点が泡となり浮き上り、密集してFanroadのロゴへ——。さらにそれが横に一回転する間に、下からFILMという字がせり出して並び、色がついて完成!（ここのBGMは、「ウルトラセブン」のタイトル音楽がにあうのだ♪）

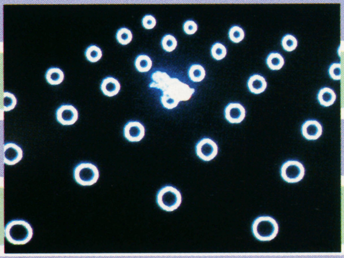


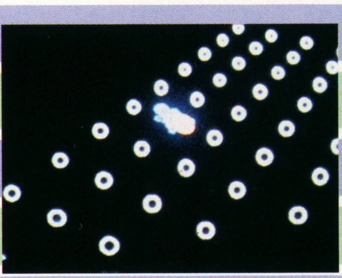
①

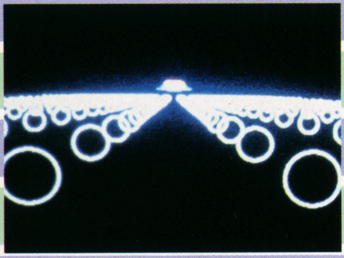

②

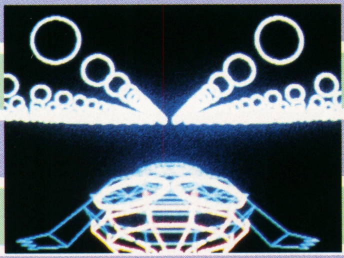

③

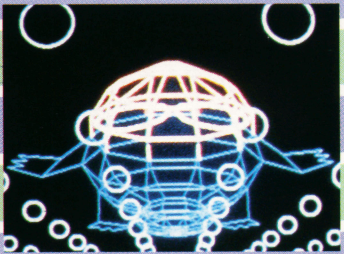

④

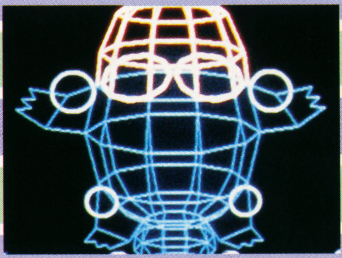

⑤

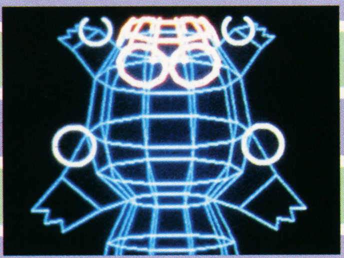

⑥

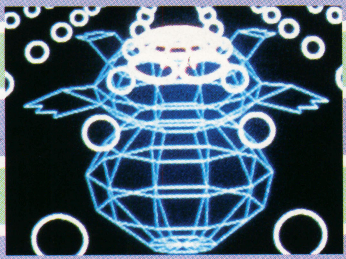

⑦


⑧


⑨


⑩


⑪


⑫

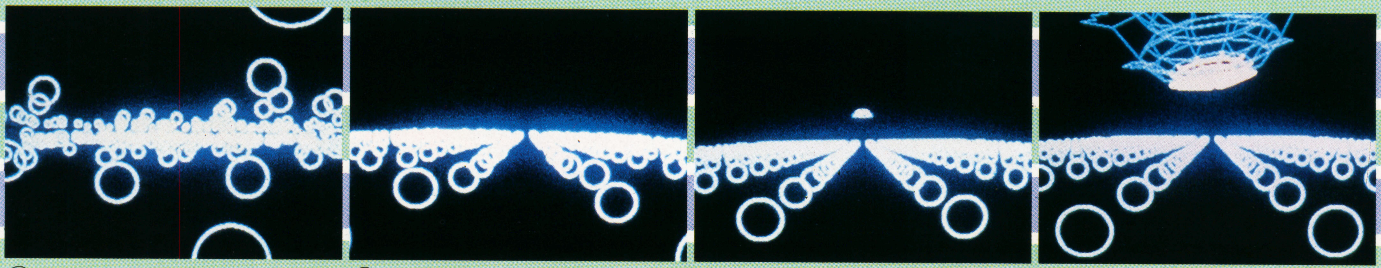


▲ストーリーは、ロリコン伯爵の手に落ちたヒロインを我らがカモノハシが助け、数々の追っ手をふり切って、ぶじ脱出する――というものですが……

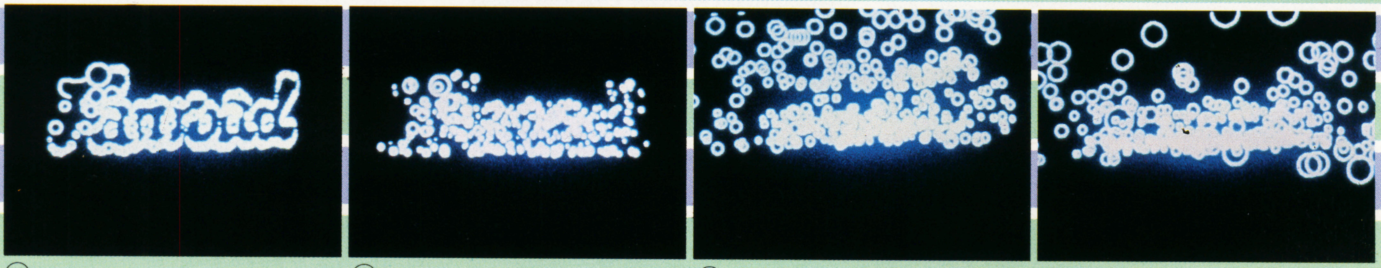
今やアマチュア・アニメにもコンピュ

ファンロード・

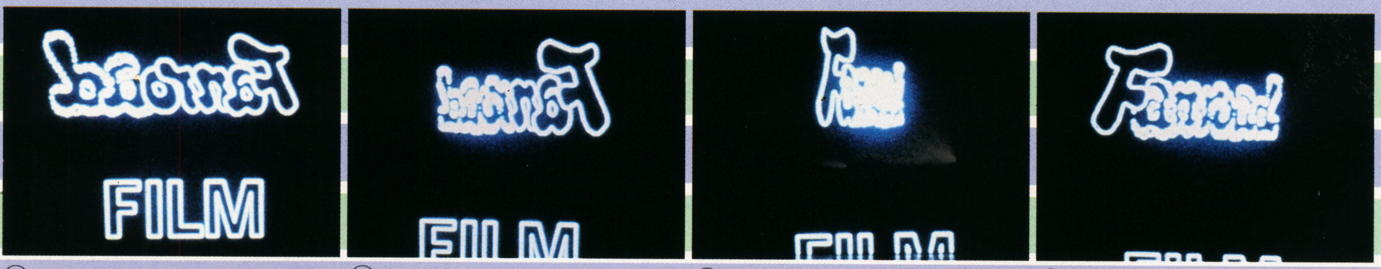
――映画「レンズマン」で話題になったアニメのコンピュータ・グラフィック導入も、アマチュア・アニメではダイコン・OP・アニメなど、成功している作品がすでに存在する。本誌でも、アニメ製作の実例として作った昨年のファンロード・OP・アニメで使用し、見せ場のひとつとして好評だった。ここではそのC・G部分を中心に、誌上VTRとしゃれてみよう♪（製作担当の白鳥雅昭氏のノウハウはP33から！）



⑯ ⑮ ⑭ ⑬



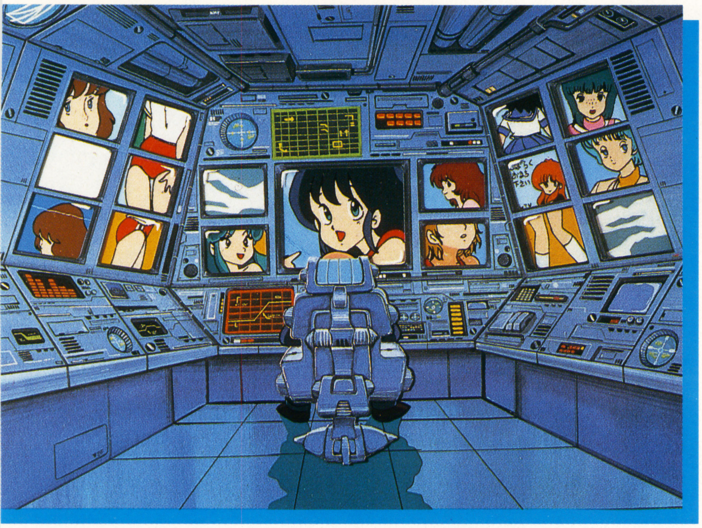
⑳ ⑲ ⑱ ⑰



㉔ ㉓ ㉒ ㉑



㉘ ㉗ ㉖ ㉕

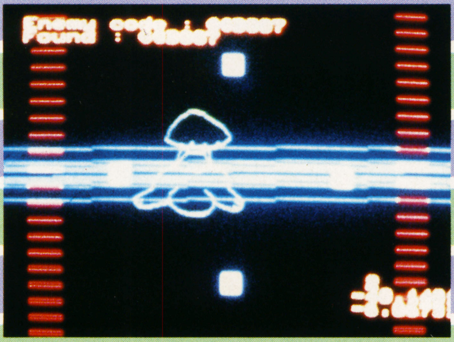


◀オマケ＝ロリコン伯爵の部屋〜世界中の美少女を監視できる怖るべき密室なのだ！

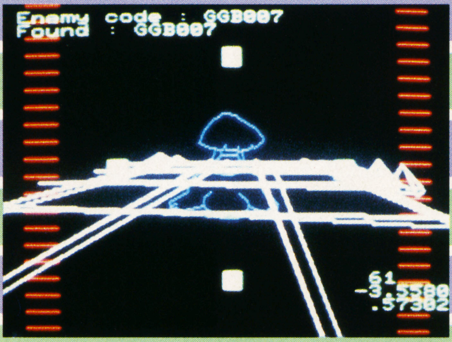


パート2 戦闘機のターゲット・スコープ

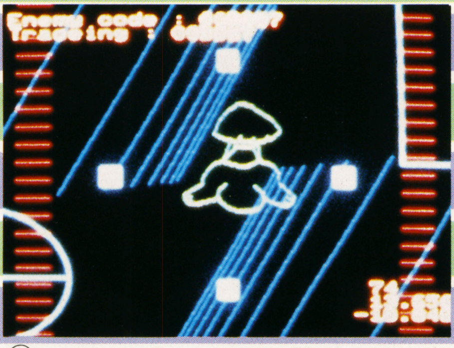
オープニングの他にもう一ケ所Ｃ・Ｇが使われたのは、ヒロインを助けたカモノハシを追う戦闘機のターゲット・スコープ。スクリーン上に姿をとらえると、自動的にターゲット・ロックしてしまう。危うし、カモノハシ！



②



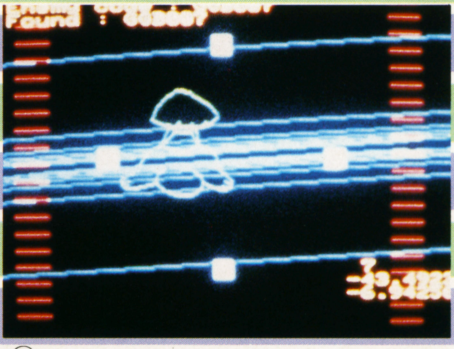
①



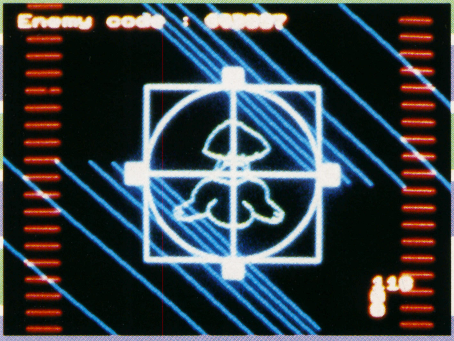
⑤



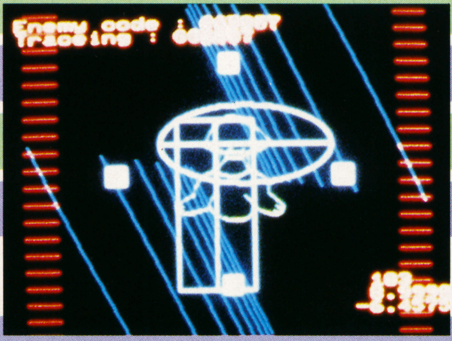
④



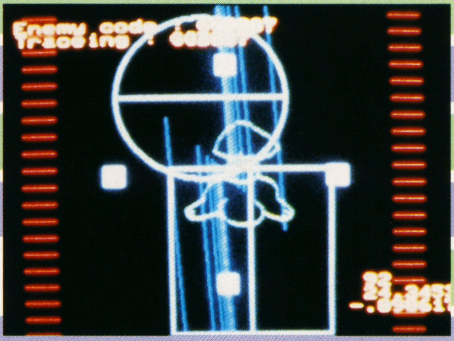
③



⑧

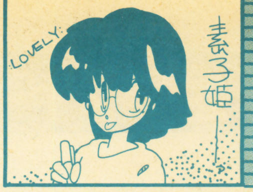


⑦



⑥

素子姫♡ワールドを
コンピュータで楽しもう♪



ファンロードがファンに贈るファンのためのゲーム

素子姫♡アドベンチャー

○月×日
ファンロード・オープニング・アニメのコンピュータ・グラフィック担当、白鳥雅昭氏が遊びにくる。
「Kさん、今度新井素子さんのゲーム作ってみようと思うんですけど」
「あっ、アドベンチャーゲームね、おもしろいじゃない。今度、新井さんに会ったら聞いてみよう♪」

○月×日
極道恐竜スリッパをプレゼントに、素子姫に会う。
「あのー、今度、新井さんのコンピュータ・アドベンチャーゲームを作ってみようと思うのですが……」
「えっと、お願いだから迷路は作らないで下さいね」
「あっ、だいじょうぶです。女の子でもできる……が前提ですので」
「んー、でも、おたくって、ホントは何屋さんなんですかあ？　ヌイグルミ作ったり、スリッパ作ったり、本の編集したり、コンピュータ・ゲーム作ったり……!?」
「あっ、う～ん、だからその、遊びを仕事に結びつけようと……しどろもどろ……」
——かくして、素子姫プロジェクトは始まった……。









Princess
MOTOKO
Adventure
Game

第1段階

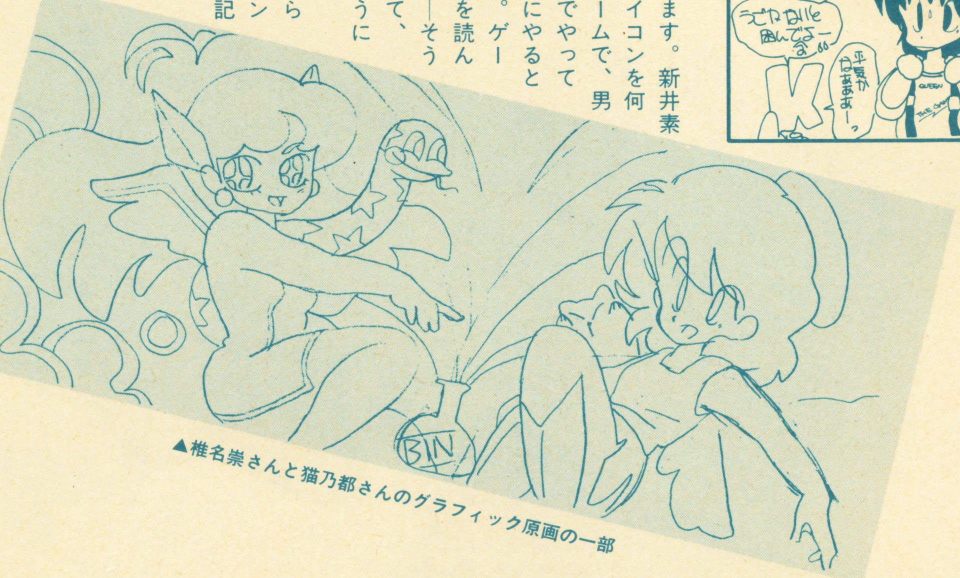
ファンロードのゲームとは、どういうゲームであるべきか…



さて、素子姫のおスミつきをいただいてのゲーム製作開始、まず考えるのはどんな内容のゲームにするかということだが――白鳥氏いわく、

「それはもう決まっています。新井素子ファンの女の子が、マイコンを何も知らなくてもできるゲームで、男の子がリストを打ちこんでやって女の子を呼んでいっしょにやるというのが、理想的ですね。ゲーム自体は、素子姫の小説を読んでいればできるように――そうでなくてもヒントを入れて、注意していればわかるようにしておきますがね♪」

　ということでできたあらすじは、ワープロ（ファンならご存知、素子姫の筆記用具）を打っていた素子姫が、ワープロ内部にすいこまれてしまい、自分の小説世界をさまよいながら、なんとか現実に戻ろうとするストーリー。グラフィックは、やはり女の子チックなものに……と誌上企画で素子姫に会ったことのある猫乃都さんと、椎名崇さんにもと絵をお願い。（思えばあのぶっとい線の猫乃さんと、ロットリング一本の椎名さんの絵をドッキングすることは、後に大仕事になったのだが……）よくわからないながらもおもしろそうだからと、2人がひきうけてくれて、いざ打ち合わせ――思えばこの時から苦難は始まった……。



▲椎名崇さんと猫乃都さんのグラフィック原画の一部

第2段階

さて製作――それ自体がアドベンチャーだったりして…

4部までの構想を元に、必要なキャラクターやシーンを書き出した白鳥氏が熱弁、

「じゃあ、これとこれとこれ……を描いてきて下さいね――えぇっ、これとこれ読んだことない⁉　だいじょうぶなのかなー……」

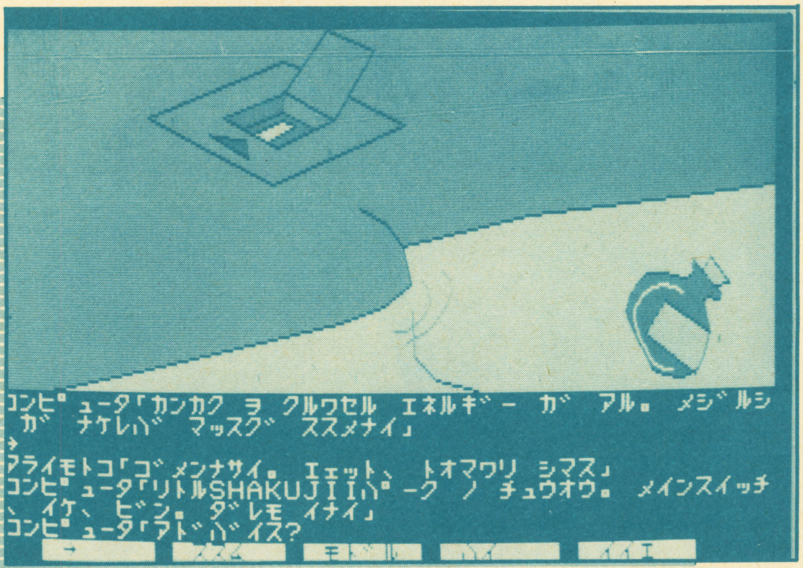
　この後彼は、何度かのボツを出したあげく、自分で色指定やデザイン指定までやることになるのですが……。

　そして、自信を持ってのファンクション・キー入力！　これならシフト・キーを入れても6つしか使うキーはないから、タイプひとつやったことのない人でもだいじょうぶ。それでも名詞や動詞は、そのシーンやそれ以前に入れたコマンドで変化するから、いろいろ設定できるし……。

　こうしてようやく作りあげたサンプルの第一部を、猫乃さんたちにモニターしてもらうと……。

「あれ～？　もう行きどまりになっちゃった。どうしたらいーの⁉」

「猫乃さん、ホントに説明聞いてたんですかあ⁉　うるうる……」



▲こんなぐあいに、すべての動詞と名詞はファンクション・キーに表示される。これならローディストにも…

▶「う〜む…」が口グセになってしまいそうな素子姫ですが…
▼「う〜、あたしはこんなこと言わんわい！　ぶちぶち…」





第3段階

素子姫の素子姫♡アドベンチャー、その結果は…

それでもなんとか、ヒントを与えられつつ、猫乃さんは30分ほどでゲームをクリア。これでなんとか——と、今度はご本人の素子姫にモニターをお願いし、できたばかりの仕事部屋にマシンやモニターかかえておじゃましたのですが……。

「う〜！」「……う〜む!?」

——なんとモデルご本人の悩むこと、迷うこと。結局横で、

「ほら、この人物は××という話で○○という設定だから△△できるでしょ」

などとヒソヒソやりながらも、モニター最長の45分!?　困っちゃうなあ……。

で、この後白鳥君が、コマンドの参考用もかねていくつかクエッション。第2部以降のゲームのヒントになるかもしれないよ！

——で、感想はいかがですか？

「あの、カモノハシのヌイグルミは何かに使えるんですか？　将来的な意味において……」

——それは言えません！（笑）

「なるほどお……うーん」

——何か注文はありませんか？

「なぜ私はこんなにあやまってばかりいなければいけないの（笑）」

——え〜、最初はコンピュータに聞くという設定をとっぱらって、全部本人が答えるというふうにやってしまったんですよ。ところがそれをやってみると、ゲームに対するうらみつらみが全部本人の方に行ってしまい、そうすると新井素子ヨイショのゲームとしては非常にまずいのではないかと……。

「なーるほどお……」

——これはコンピュータはひきたて役なんです。だから「ごめんなさい」ってあやまってばかりなのはしょうがないんですよ。

「なかなかアホくさくて、おもしろいんではないですか？」

——キー操作については簡単でしょ？

「うん、逆に言うと、フタを開けるなんて時に、取る・フタって言い方をするのに、なかなか気がつかなかった。だから何て言うのか、ｔａｋｅとかｏｐｅｎ何とか言っているのが、逆にワン・キーだと、ふだん使っていない言い方になるんでえ……」

——まあ、それは日本語のあいまいさを逆についたってことなんですが……。

「あと、これ、第一部だからそうなのかもしれないけど、東西南北とかじゃなくて、ただ前後に行くだけってのは……これから先もそうなっちゃうんですか？」

——迷路をなくしてほしいというのがあったので……。

（笑）

「迷路はない方がいいなあって言ったんで、そんな、東西南北ぐらいあってもいいですよお（笑）」

——第2部は、第13あかねマンションが舞台なので、階段を上下に行ってドアを開けるとかで……それから第3部になると、わかれ道もありまして、中の国が舞台です。

「第4部は？」

——第4部は城の中です。何か登場してほしいキャラクターとか？

「あの、ダナだけ出すとすねるので、キャットテールは合計18匹出していただけませんか？」

——と、どどっとヌイグルミをかかえてきた素子姫に大爆笑で、めでたくＧＡＭＥ・ＥＮＤとなりました♡



終了後、18匹のキャットテールを囲んで白鳥氏の取材を受ける素子姫

素子姫アドベンチャー製作日記

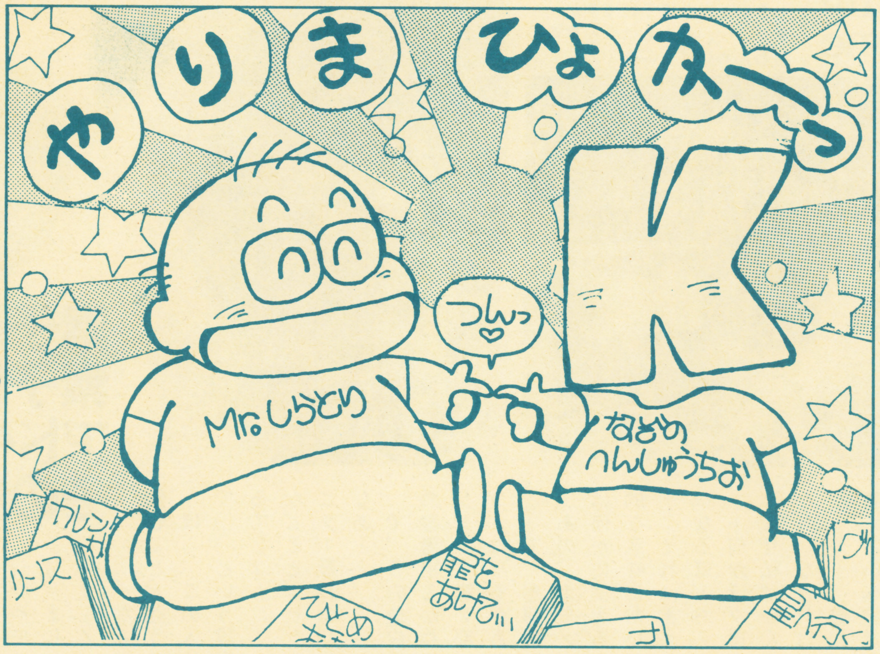
白鳥雅昭

○月×日
新井素子ゲームの製作が、厳粛に決定。
「やっぱり作ろうよ。彼女もぜひ、と言ってるし」
「あっ、いいですね。やりましょう」

○月×日
機種はPC8801などのグラフィックが強いマシンで、可能な限りテープ版とすることに決める。BASIC中心のアドベンチャーとする。

○月×日
ゲームの難易度は低いものとする。これは、素子ファンの初心者でもプレイするため。また、作者本人でも迷わないようにするため。ファンクション・キーのみ入力という、めちゃくちゃな方法を考えつく。

○月×日
ストーリィの第一部、第二部ができたので編集部へ来ていた山口君にプレイを頼む。
「どう？」
「うーん、ちょっとまずい……」
「ええっ！　ど、どこが？」
「いや、あとの楽しみがなくなるのが…」

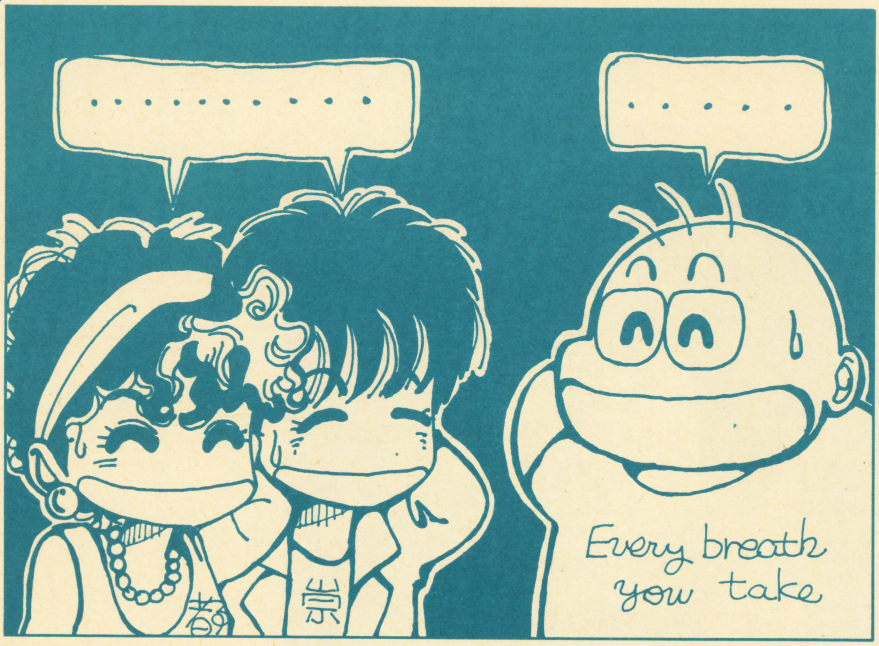


○月×日
結局、自分ひとりで作ることに気づく……。

○月×日
グラフィック・デザイン担当の、猫乃都さんと椎名崇さんに会う。多少、不安になる。でも、その点おたがいさまだったりする。

○月×日
全ストーリィのアウトラインを書きあげる。全四部である。サブタイトルは次のとおり。
Ⅰ、夢みるマーズパーク
Ⅱ、第13あかねマンション！
Ⅲ、はるかなる中の国へ
Ⅳ、SWORD・MASTER
もとネタがわかるだろうか。

○月×日
グラフィックの原画が一部あがる。かわいい！……だが、何バイト食うのであろうか。原作を読まずにデザインした絵もある。ボツ。



○月×日
テキスト部分よりプログラミング開始。
やっぱり一人で作るのか……。

○月×日
ダークサイドに一歩ふみこむ。
「そうだ。この原画を売れば¥¥¥いや、ちょっと変えて裏ゲーム¥¥¥どーせ、『きゃ♡SOS』の作者なんだし¥¥」



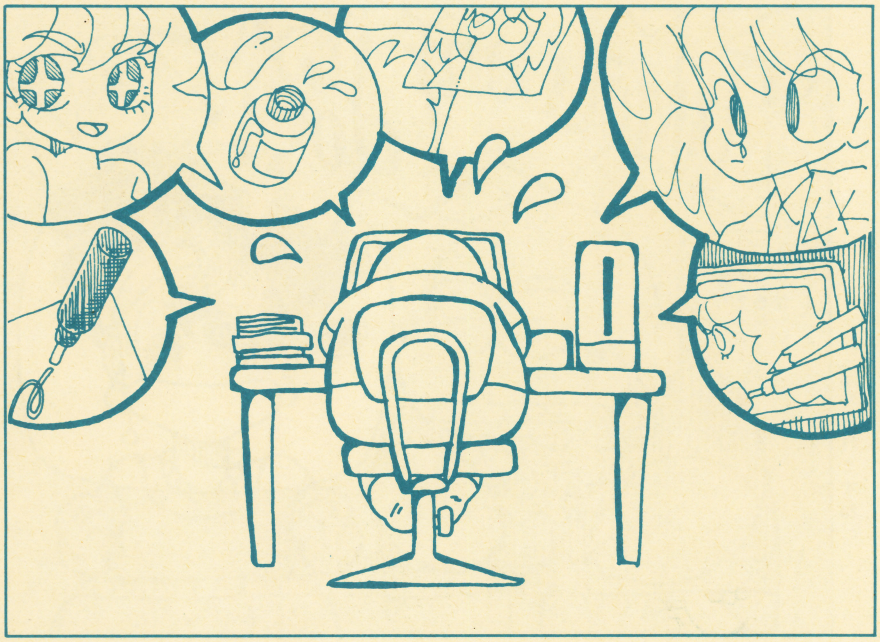
○月×日
プログラムを入力中、停電する。

○月×日
プログラムを入力中、停電する。

○月×日
懺悔する。
「ごめんなさい！　ごめんなさい！　もう変な気は起こしません！　だから許して……」

○月×日
「26Kオーバーだから、免許は返せないね」
「ひべべっ」

○月×日
グラフィックの残りがあがる。デジタイザが編集部に入ったので、家に持ちかえる。今までは、次のような方法をとっていた。

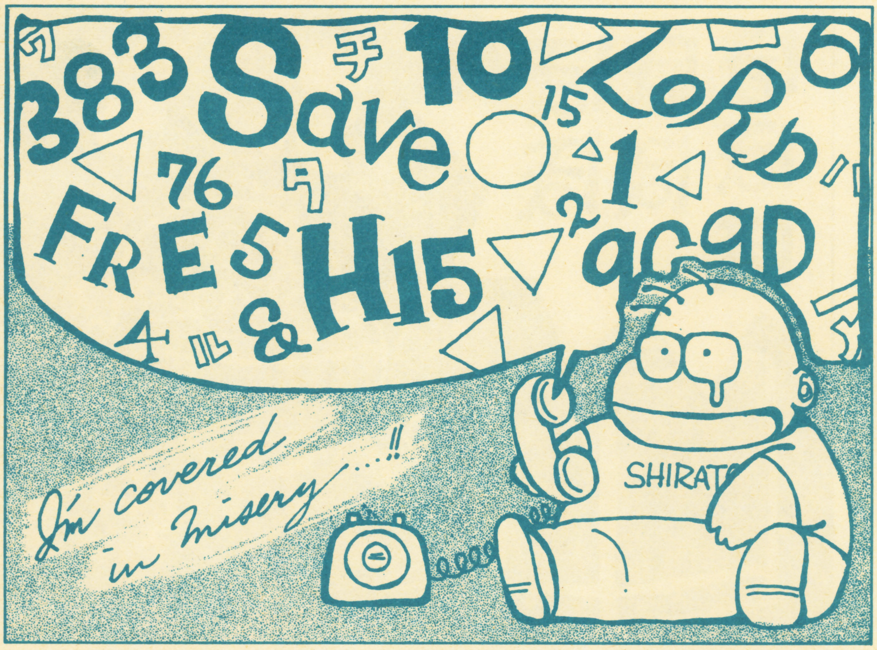


1、原画をトレースし、感じをつかむ。
2、マジックでディスプレイに直接描く。
3、お絵かきソフトで入力する。
4、シンナーで消す。

○月×日
椎名さんの繊細な原画に、さんざん苦しむ。
「ひえー、4Kバイトも使っちまっただよ」

○月×日

第一部が完成！　編集部へ持っていく。
「あれっ。白鳥君、ロードしないよ」
「何で？　ファイルに残っているのにい！」



○月×日

メーカーに問い合わせる。
「これこれこういう状態なんですが」
「ああ、つまりですね、残り383バイトを切ると、SAVEできてもLORDできないのです。スタックの関係で。FRE関数はこの場合、頼りになりません。9C9D番地に&H15を入れれば、LORDはできます。しかし動作は保証できません」
「予防方法を教えてください」
「そういうプログラムを、作らないことです」

○月×日

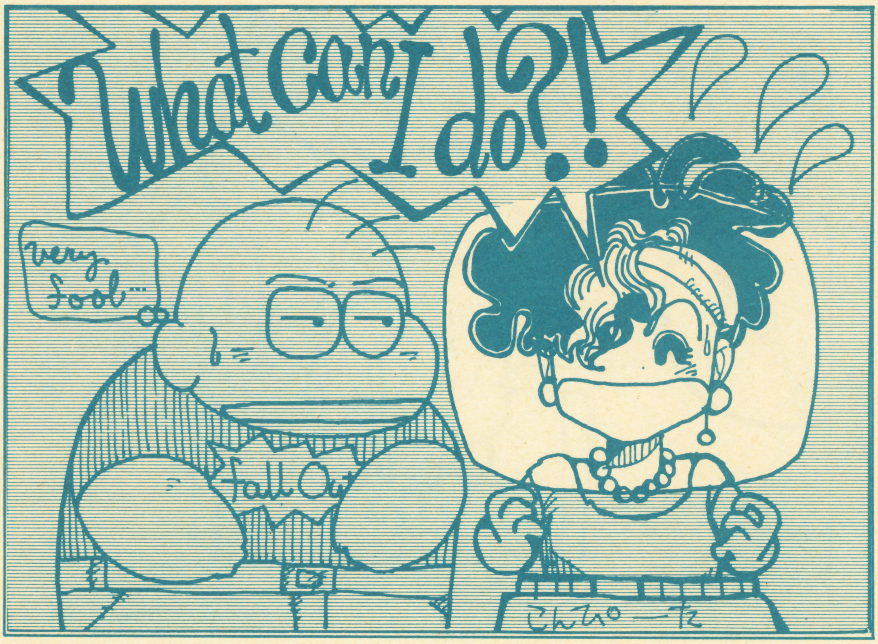
プログラムを縮める。

○月×日

ついでに暗号化もする。ただし、打ち込む時に意味がとれない程度。ちなみに、イリウヤナサは、アライモトコとなる。

○月×日

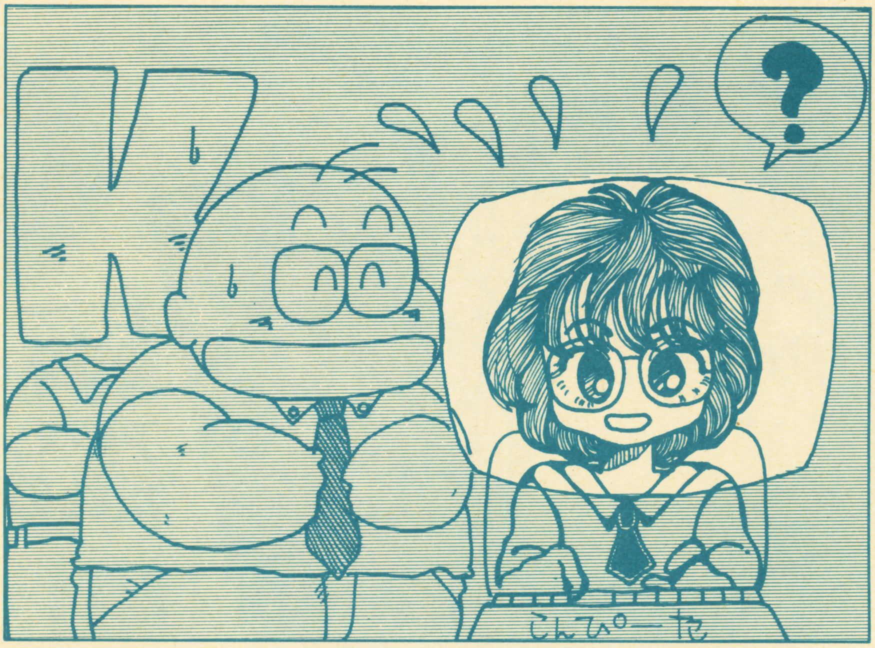
編集部へ持っていく。明日、猫乃さんたち、ゼネプロの岡田さん、レモン○ープルに募集を出した某マイコン・サークルの会長さん、などの人たちが訪れるという。モニターしてもらうことにする。会長さんには「ウチならもっと縮められますね」とか言われるのじゃないだろうか。まさかね、はははははは、図星だけど。



○月×日

猫乃さん「ひぇー、分んないよう」
「ね、猫乃都さん、本当にウイザード&プリンセスを五日で解いたんですかあ？」
岡田さん「入力がしやすいのは良いのですが、ちょっと物足りませんねェ」
「これは第一部なんです」
ハーベストの会長さん「ウチならもっと縮められますね」
「……」
打ち合わせもする。
「猫乃さん、SF大会シーンの原画おねがい」
「私、行ったことないんですゥー」
「コミケと同じだよ」
「ああ、それなら分ります！」

○月×日
会長さんにプログラム入りのテープ渡したけれど、今ごろ、ハーベストの人たちは悪口言ってるだろうなあ。
「アップルのゲーム見せて土下座させよう」
「エラー・メッセージを7種類も作るなんて邪道だよ」
「二度目に話しかけると反応が違うのはタブーじゃないかな」
「結局、ガッツでCGにストーリィつけただけじゃないか」
とか言ってたりしないだろうか。まさかね、ははははは、図星だけど。

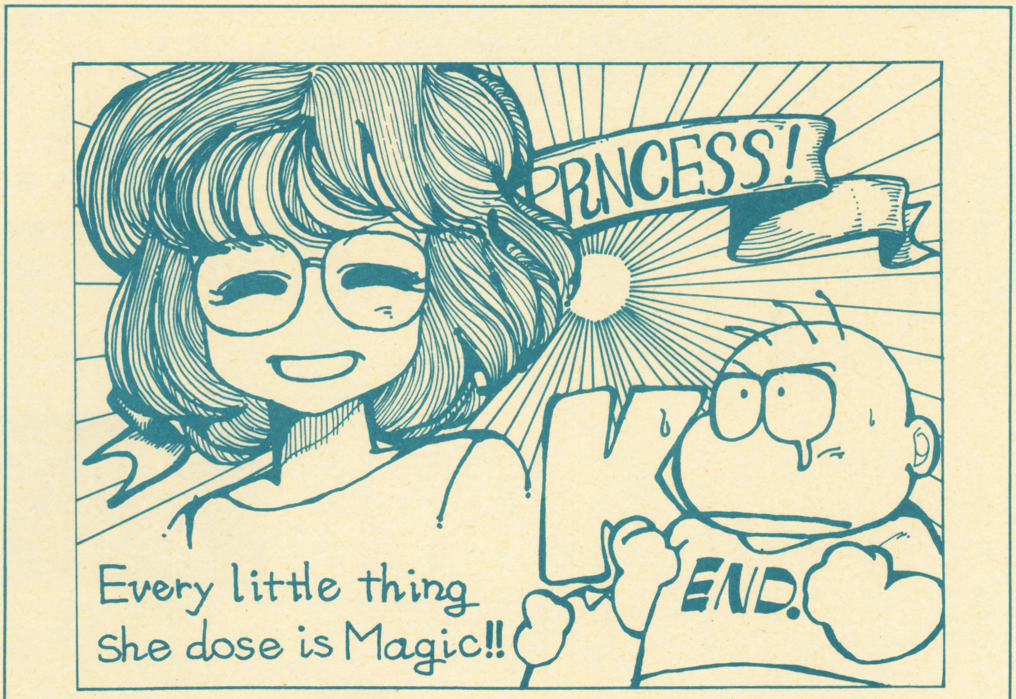


○月×日
Kさん、会長さんと共に、新井素子先生（そういや一つ年上であった）と会談。
「絵がきれいですね」
「原画がいいんです！」

○月×日
覆面座談会。私は何も言ってません！ 本当ですっ！ この日記と同じくらい本当です！

「LORDに時間がかかりますね」
「……プログラムが悪いんです」
「がんばってくださいね」
「はいっ、響子さ……じゃなかった、新井さん！」

○月×日
やっとこの別冊が出る。最初の広告がこのゲームを作る前だから、ひいふうみい、うわっ、まるでカリオストロ……。



○月×日
第二部にとりかかる。うーむ。もし気に入っていただけたなら、マイコンショップで会いましょう！

素子姫♡アドベンチャー・プロジェクト

第4段階

そして素子姫♡アドベンチャーは、だれの手に……

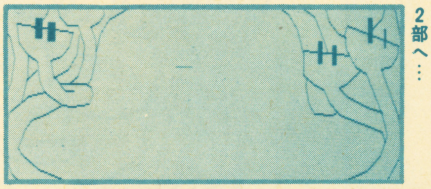


▼小説世界にひきこまれた素子姫を救うのはキミだ！

さて、というわけで、この「素子姫♡アドベンチャー」は現在2～4部を仕上げ中！ できれば秋には、ファンロード本誌誌上か何らかの形で発表できるでしょう。最終的にはディスク2枚程度のボリュームになりそうです。

そこで、このゲームの第1部を入力してやってみたみんなにメッセージをば。

まず、この「素子姫♡アドベンチャー」の製作スタッフを募ります。希望としては、東京近郊で直接打ちあわせのできる人。プログラミングをしている白鳥氏の希望では、グラフィックのプログラムを何とかできないかとのこと。メモリの節約も考えたいのですと。

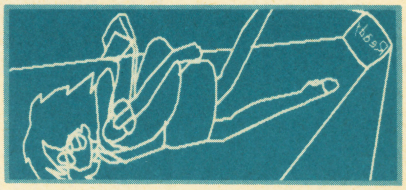


◀ナゾの物体を経て、アドベンチャーは第2部へ…

また、このPC－8801版のプログラムを、他機種に移植してみようという人もいれば……どのマシンを持っている人も楽しめるように――が前提なので、ハードは問いません。プログラム・リスト以外にも必要なデータがあれば、グラフィック・デザインなども提供します。

あと、せっかくの「素子姫♡アドベンチャー」なので、できるだけ多くのファンに参加してほしく、ゲームのシナリオのアイデアや、デザインへの参加なども、たとえば4部の後に続編なんてのも考えられるので、できるだけ参考にさせてもらいたいと思っています。

ちなみに1～4部までの完成時には、各部のタイトル・グラフィックは、素子姫の直筆、そしてみごとゲームを完結させた場合には、「えっと、あとがきです――」に始まる、素子姫のオリジナル“あとがき”メッセージを入れる予定です。(これでファンは意地でもやりとげるでしょうなあ)



ところで、何もアイドル・アドベンチャーは素子姫だけに限りません。××のアドベンチャーを作っているとか、○○のアドベンチャーを考えているなんて人には、方針があえばこの「素子姫♡アドベンチャー」みたいな展開を考えています。

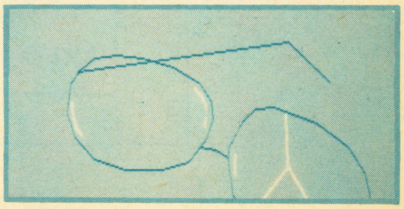
さて、以上のいずれでも、何かアッピールしたい人は――

〒101 東京都千代田区西神田2～8～9 林リースビル5F ㈱銀英社
ファンロード編集部
――あてに、連絡してみて下さい。

この「素子姫♡アドベンチャー」から、いろいろな輪が広がっていきますように……。

※一応、10月15日発売のファンロード本誌11月号かその翌号あたりで、第1次の発表をする予定です。





▲素子姫がこうならないように、ガンバ！

話題のロールベンチャーゲームに迫る！

機動戦士ガンダムのコクピット体験とは!?

まだマイコン・ゲームがマイナーだったころ、「ヤマト」だの「ガンダム」だの、思わせぶりなタイトルのついた、むきだしのカセットものゲームが秋葉原あたりに流れていたことがあった。アニメものの他のキャラクター商品と同じく、モドキものから始まったマイコン・ゲーム界に、マトモな商品（©も含めて）が登場するのは、昨年あたりからのことだった。中でも各マイコン誌でもとりあげられ、売れゆきでも注目されたのが、このロールベンチャー「機動戦士ガンダム」！　しかも全5巻に及ぶこのゲーム世界は、まだその半分にも到達していない。ドキドキの期待をこめて、ちょっとそのコクピットにすわってみると……。





➡テレビ・2話をまとめたプロローグ編の第1巻

⬅5～12話、地球へ舞台を移しつつの実戦編の第2巻

ロールベンチャー　機動戦士ガンダム
各巻パッケージ内容
★カセットテープ2巻組（サウンド・音声・効果音付／マシン語使用）カラー版マニュアル付 <テキスト・コマンド＝英文>



⬇アニメそっくりのキャラがグラフィックで登場するのも人気のひとつだ



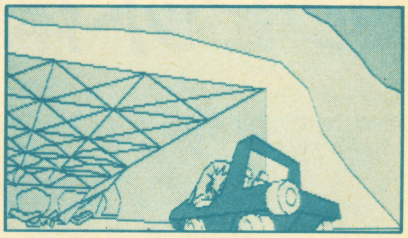
主題歌入りで、初めてやると気分もりあがっちゃうオープニング♪

ガンダム大地に立つ

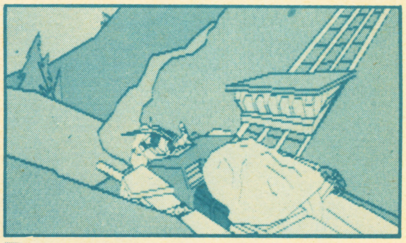
ドキドキ、たまたま私、あろむ君は編集部にいたというだけで、マイコンに向かってガンダムのパイロットをやることになったのですが……。いざゲームの箱を見ると、へぇ〜、マイコンゲームのケースってなかなか豪華なんですね！ 横で、こすとぱふぉまんすがたかい――というようなことを教えてくれましたが、カラー版のマニュアルにテープ2巻ついて3900円ってのは、とても安いそうです。

で、テープをロードさせると、しばらくして効果音といっしょにザク登場、そしてアムロのタイトルが出て、なんとガンダムのオープニング・ソングがテープから流れたのです♪ うわ〜っと気分はもり上ったのですが、またこの後、長〜いテープ・ロードが……。でも次に現われた第1部は、アニメそっくりの場面が続出で感激もの。やっとみつけたマニュアルが、スペルが、わからず取れなくて笑われたけど(だってマニュアルって和英辞典でどうひくんです!?)その後は、フラウでつまづきながらもガンダムに乗りこむことに成功！

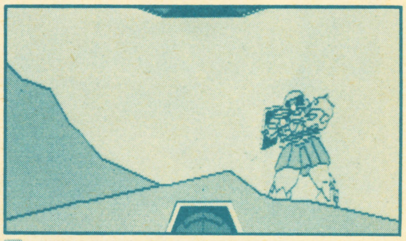
続く第2部は、何か適当にキーを組みあわせるだけなので、失敗してもすぐクリア、テープをかえて第3部のアドベンチャーは、ちょっと難しい(!)。ここでやられると気力がめげるので、途中でセーブしつつチャレンジを……。ところが第4部のリアルタイムゲームが、シンプルな画面のくせに命中せず――実はクリアできなかったのです。なにも最後にこんなゲームつけなくってもいいのに！ とうらみの残る内容でした。



ゲームの第1関門。マニュアルのスペルがわからない情けないヤツが続出



考えてみると、自分がコクピットに入るため、めったに見れないガンダム自身



コクピットからのながめ。部屋を暗くしてプレイすればムード満点！

さて次は "時間よとまれ" かなあ!?

さて、この注目しちゃうしかないロールベンチャー「ガンダム」のシリーズ、続きが待ちきれないキミのために、開発元のラポート・コンピュータ事業部の方に、この先の展開をちょっと聞いてみた。次なるゲームの中心となるエピソードは、果して何話だろう!?

――初めて「ガンダム」1巻目が出た時の反応は、どんなものでしたか?

「ええ、思ったより低年齢層からの反響が多かったですね」

――その反響を、具体的にいうと?

「アドベンチャー・タイプのものより、もっとリアルタイム・ゲームを入れてほしいという要望がありました」

――すると、それが「ガンダム」第1巻と第2巻の構成の違いになったわけですか?

「ええ、他にもいろいろあったんですけど、第2巻がアドベンチャーよりリアルタイムが多くなっているのは、これからきていますね。それに2巻に収めた話数のエピソードでは、アドベンチャーよりシミュレーションの方が向いていましたので……」

――それでは全5巻とうたったこのシリーズの、気になる先の予定なんですが……。

「現在、第3巻については、シナリオの企画書ができあがったところですよ」

――今度は、どのあたりのエピソードが中心になりますか?

「この企画書では、17〜25話あたりが中心になりますね。1巻が1・2話、2巻が5〜12話を中心にしてありまして、今度はちょっと先にとぶわけです」

――また1・2巻と同じような構成になるのですか?

「いえ、今度は2部構成で、1部が17〜19話、2部が20〜25話といった内容にする予定です」

――発売はいつごろになりますか?

「まだ企画書段階ですので、予定では年末、12月

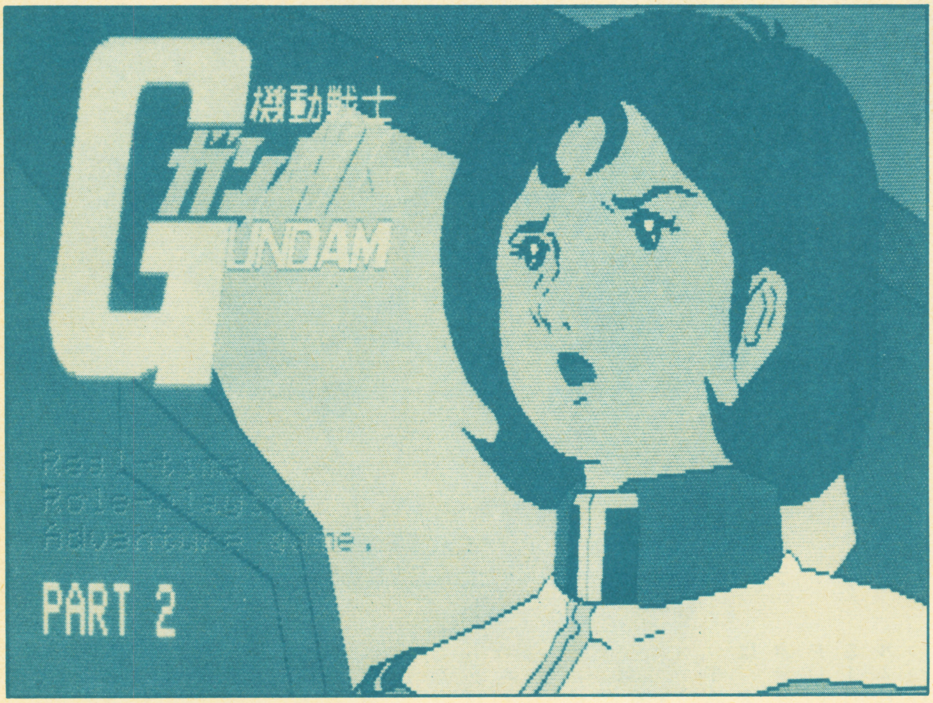
翔べ!ガンダム

さて、あろむ君、気をとりなおしての第2巻へのチャレンジですが、まずまた長いテープ・ロード（もう快感になってたりしてね）。今度はまずミライさんがごあいさつ。ありゃ、これはアニメにはないオリジナルのセリフだ（歌と同じくナマの声がテープから拾えるのだ♪）。そしてまた主題歌と思いきや……なんと、第1巻の4部をシンプルにしたようなシューティング・ゲームがある（解説にはリアルタイム・シュミレーションゲームとあるけど、やっぱこの方がイメージだ）。これがまたねらいにくくて、一度はずすとまずやられるね。で、それにあきたら先に進んで、今度はミライさんのタイトルでまた主題歌が聞ける。

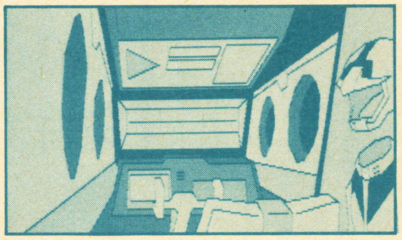
　で、第1部はホワイトベースの個室から始まるアドベンチャー。今度もマニュアルと、そして宇宙服を捜すのだけど、第1巻よりやさしかった。まぁ、家捜しするだけだからね……目的より人とあいさつしてまわるのが楽しかったりして♪

　そして第2部に進むと、突然ウォー・シミュレーションゲームのようにレーダーが出て、なんと白い点のホワイトベースや赤い点のザクなんかが、1ドット表示でチカチカ。移動キーがいっぱいあってオロオロするうちに、ホワイトベースが落っこちてゲームオーバー。結局、これ以上進めんかった。

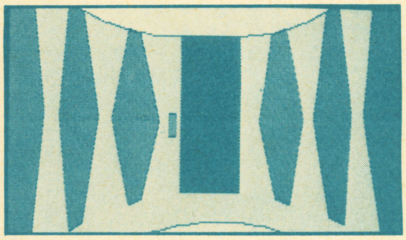
　最後に感想言っちゃうと、これだけのデータもテープでロードするからモタモタするのはしょうがないけど、いくら自分が乗っているとはいえ、ガンダム本体の姿をもっと見せてほしいよーっ!……でした。



今度はミライさんのオープニング。声も特別出演してる♡



今回はホワイトベース艦内が舞台なので、メカも多い



第1部の移動の半分は、このめんどくさいエレベーターで

あたりには発売できるのではないかと思います。その前に、1・2巻の移植版等が出るでしょう」

——その移植版について少し……。

「まず、PC—8801とFM—7の5インチ・ディスク版が、これは8月末には出荷できると思います」

——ディスクになると、あのナマの音声やBGM等の部分はどうなるんですか?

「これは、ディスクと音の入ったテープのセットになりまして、パッケージも新しくなりますよ」

——そういえば3・5インチ版も予定とか?

「FM—77用の3・5インチ・ディスク版も開発中ですが、これはもう少し後になります」

——他機種への移植は?

「現在、シャープのX—1への移植を検討中ですが、これはちょっと時間がかかります」

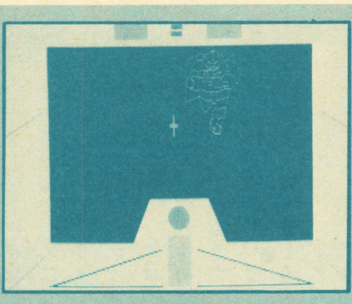
——最後に、ロールペンチャー・シリーズの「ガンダム」以外の企画予定はありますか?

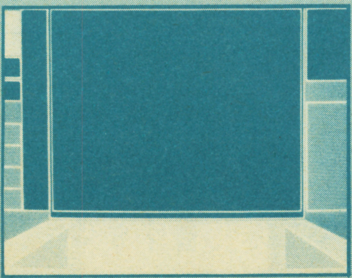
「う〜ん、現在模索中なのですが……このように全話を構成して作るという前提では、なかなかいいものが見つかりません。何か希望があったら、みなさんも教えて下さい」

——どうもありがとうございました。

大気圏突入

▶第3巻のタイトルは何!?





▶そして、このコクピットに映る敵は何だろう!?

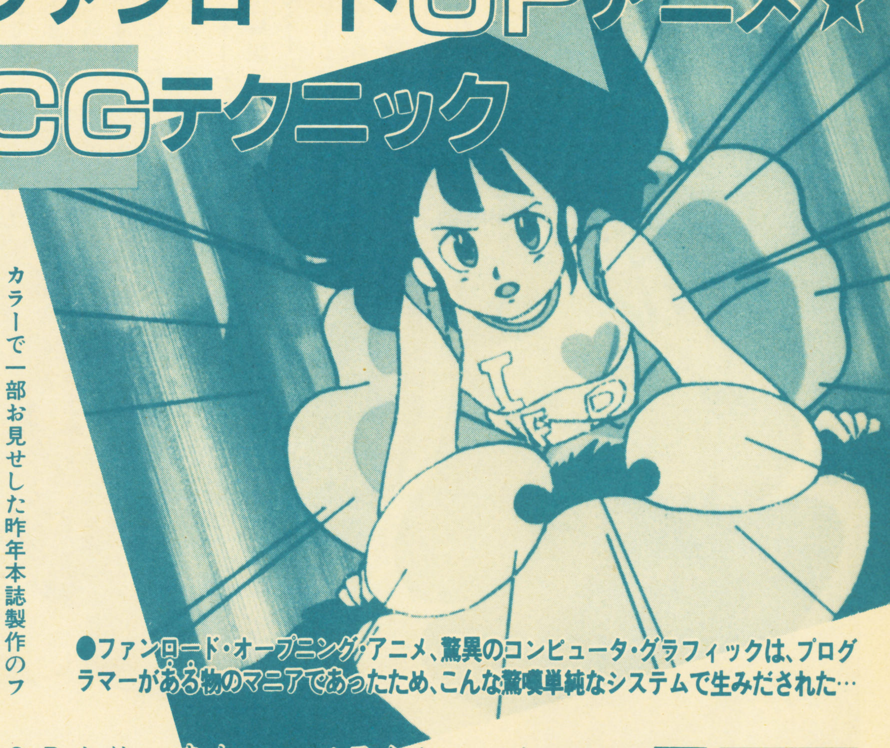


▶アワが浮かび上って、ファンロードのタイトルに…

コンピュータ・アニメが身近なものに♪

ファンロードOPアニメ★CGテクニック

カラーで一部お見せした昨年本誌製作のファンロード・オープニング・アニメ、見どころのひとつはダイコン・オープニング・アニメのスタッフも驚いた、タイトルと作中一部使用のコンピュータ・グラフィック。プログラミングは「素子姫♡アドベンチャー」の白鳥雅昭氏。彼は昨年、ダイコン4（日本SF大会）アマチュア・フィルム部門において、「リング・ワールド」のコンピュータ・グラフィック・アニメのデモ・フィルムを個人製作し、見事入選している。いずれも、家庭用テレビにPC—8801をつなげただけとは思えない仕上りだ。ここでは、どのような応用テクニックを使ったのか、そのノウハウを公開してもらった。



●ファンロード・オープニング・アニメ、驚異のコンピュータ・グラフィックは、プログラマーがある物のマニアであったため、こんな驚嘆単純なシステムで生みだされた…

ウケるためのCG。理論と実践 ●白鳥雅昭

謎のTACO8×8システムとは？

某月某日。浦安。某遊園地のカフェにて。

「ども。インタビューアーの、やまぐちさとし、です。ファンロード本誌の愛読者です」

「白鳥雅昭です」

「さっそくですが。あの、なぜ僕がこんな事しなきゃいけないんですか？　どーせ、でっちあげなら、新井素子さんとか、いま話題のアニメキャラ、タッコちゃんとか、誰でも選べたはずでしょう？」

『私は君が好きなんです』

『おぞっ。今のは聞かなかったことにしよっと。えと、このCGシステムに名前はありますか？　それと構成は？』

「TACO8×8システムといいます。これは、タイニー・アニメーション・コンピュータライズ・オペレータの略です。8ビットCPUのPC8801でN88・ROM・BASICを用い、フジカZ800の8ミリフィルムに、8色の画像を写すため、8×8をくっつけました。もっとも、名前はあとから考えましたが。この他に自作の、スロー・シャッター装置が付きまして、一枚の厚ベニヤ上に、カメラと家庭用TVを配置しました」

「は？　テープのハチハチに……かてーようてれびぃ!?　べーしっく!?　それだけなんですか？　すると、スロー・シャッターとか、Z800というのは、すごいハードなんでしょうね。それは、どのようなものですか？」

「ははっ。君もかね。ふふん。実は、これらのスペックを、フィルムを見ただけで言いあてた人はいないのです。かと言って、Z800やスロー・シャッターが、とくに優れたCGマシンというわけでもありません。Z800とZC1000という8ミリカメラには、同時録音のために、フィルム送りを検出するシャフトがあります。これは一回転が一コマであり、このシャフトを回転させてコマ送りもできます。スロー・シャッターとは、マイコンからの命令によって、このシャフトを回転させる機械です」

「ほら！　やっぱりすごいハードじゃないですか。ちょっと考えただけでも、I／Oボードにステッピング・モータ、センサに精密ギヤと、マイクロマウス並みの部品が必要ですよ。そうなんでしょう？」

「マイクロマウスなんて、ふつー知らないよ。まあ、確かにスゴいことはスゴい部品を使ってますね」

「それは何ですか？　ワクワク♪」

「やまぐち君。MSX買ってから、この世界に一歩入ったみたいだね。私はとってもうれしい。ごほごほ。いくぞ。まず、マブチモーター、タミヤのギヤボックス、アクリル板、モニタ端子用ソケット、やはりタミヤのプーリー、マイクロスイッチ、リード線、電源、そして竹軸の筆。これだけ」

「それじゃ工作じゃないですか！　ハンダごても使わないようだし、安あがりもいいとこだ。本当に。いくらかかったんですか？」

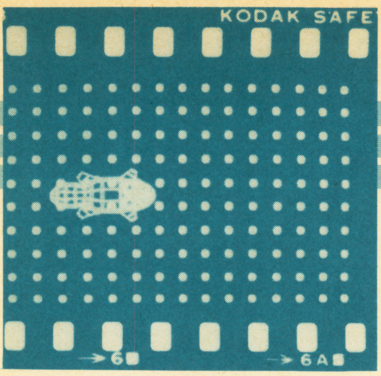
「一万円ぐらいかな。失敗も含めて」

「うーん。不器用なんだか器用なんだか分らんな。まてよ、そうすると、インターフェイスはどうなってるんですか。それらしき部品がありませんが」

「マイコンについてるのを使いました」

「ああ、RS……違うな。このシステムとすると……げっ、ま、まさか、か、か」

「そう、カセット・インターフェイスです。マイコンのBASICで用意されている、MOTOR命令、これによって、スロー・シャッターは回転します」



◀ワイヤー・フレームのカモノハシがスクロール飛行



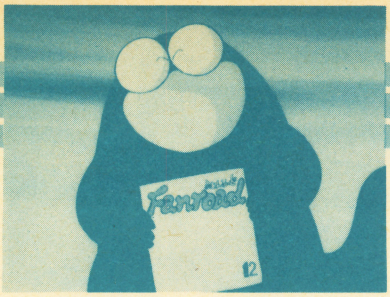
「ムチャなことを……」
「でも動きましたよ。実際、カセットレコーダに接続した時より、電圧も電流も小さいんです。それに、カセットでシーケンシャル・ファイルを作ること考えたら、リレーに負担をかけるわけでもないし」
「そりゃそーだ。それでは、MOTOR命令によって、スロー・シャッターがどのように動くか教えてください」
「はい。まず、マイコンは画像をつくり、そして撮影のルーチンを行います。例えば、

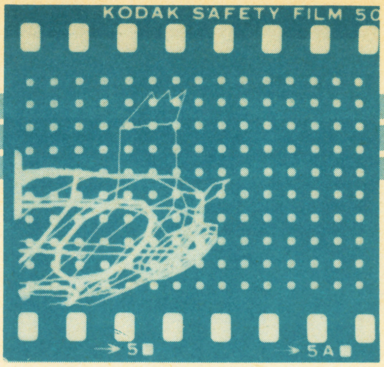
```
100 MOTOR 1
110 FOR I=0 TO 1000
120 NEXT I
130 MOTOR 0
```

と、いうように、ある時間だけONにします。電流の流れたモーターは回転します。その回転はギヤによって遅くなり、刻み目をつけた竹軸で接続されたシャフトを回します。同時に、プーリー改造のカムがマイクロ・スイッチを押し、MOTOR命令がOFFになっても、一回転を続けます。こうして、カムの凹みがマイクロ・スイッチをはなすまで、シャフトは回転し、フィルムが一コマ送られます。一回転は4～12秒ぐらいです」
「あれっ、すると、マイコンとカメラは、確認しあってるわけではないですね?」
「そうです」
「じゃ、もし、もしもですね、動作中にショートして、モニタが通電しっ放しになると……」
「フィルムがなくなるまで、回転するでしょうね」
「もしカメラが故障すると……」
「もくもくと画像だけが出るでしょうね」
「安いだけのことはあるなあ。あれ、一回転にずいぶん時間をかけますね。もっと早くできませんか?」
「いいえ。それは考え違いです。これは、わざと遅くしているのです。もともと、スロー・シャッターというのは、カメラの回転を遅くする事が目的なのです。この機械は、私のオリジナルではありません。今は無き小型映画という雑誌の、1981年7月号の記事を見て、改造を加えたものなのです。この記事では、暗い場所でも撮影可能にしたり、流し撮り効果ぐらいしか考えていなかったようですが」
「では、回転が遅いということには、他にどんなメリットがあるんですか? よく聞く微速度撮影と違うものなんですか?」
「はい。微速度撮影というのは、一定時間に撮影するコマ数を少くしたもので、各コマの撮影時間が変わるわけではありません。しかし、回転を遅くすると、その撮影時間、つまり露光時間が長くなるのです」
「と、いうことは、暗いディスプレイ画面も、撮影できるという意味ですね!」
「いいえ」
「へ?」
「撮影するだけなら、何もこんな機械はいらないのです。ただし、暗く、ぼやーとした画像になりますがね。最大のメリットは、暗いディスプレイ画面を撮りながらも、さらに絞りを絞ることができる点にあります。カメラは絞れば絞るほど、画質がシャープになり、ピントのあう深さが大きくなります。そして、暗い中の光は、ギラギラと輝くようになります。夜の街灯を細目で見るようなものです。黒ラシャ紙にポスターカラーで書いたような、なさけない画像が、宇宙空間のレーザー・ビームのように生まれかわるわけです」
「それがTACO8×8によるCGを、クリアに見せている理由なんですねェ。フッ、クサイこと言っちまったぜいっ。でも、プライベートフィルムのほとんどが、その欠点を持っていますね。プログラムは優れているんだろーけど、何が写ってるのか分からないから、さすがコンピュータとしか言えない……」

なんと撮影タイムは60時間!

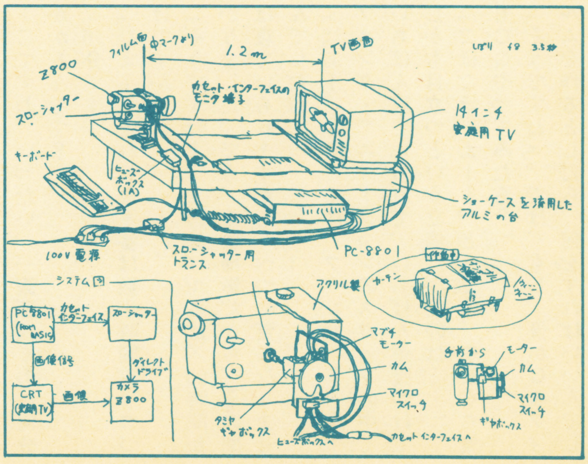
「はい。例えば、HALという高校生のグループがあります。ここは、画面をセルがわりにしたアニメという、誰もが考えるが誰もできないことをやったのです。しかし、アップルIIというマシンを使いながら、画質はひどいものでした。……こんな人たちには、ぜひ協力したいと思うのですがね……」
「思いあがりというものさっ。ところで、ソフトの話をしてませんね。やや っ、変だぞ。前のページにも後ろにも、リストがない! まさか、ソフトもオリジナルじゃないとか…?」
「そのとおりです。実は、このソフトの3Dルーチンは、アスキー・PC8801グラフィックのすべて、という本の、ワイヤ・フレーム・プログラムをもとにしました。これは、FM7などにも、たやすく移殖できるプログラムで、とても良くできています」
「これがカモノハシのプログラムですか。あは、3Dルーチン以外は、こきたねえプログラムでやんの。なるほど、ぜーんぶBASICですね。いったい、一画面描くのに何分かかるんです?」
「10分です」
「ひえー、それじゃ本番は数十時間ぶっつづけですか!?」
「そうですねー、このフィルムは、60時間かかりました。でも、自動撮影だから、その間は寝ていられますから、べつに苦になりませんでしたね」
「はあー。そういえば、ファンロード・オープニング・アニメーションのスタッフの中で、いちばん寝ていられて、いちばん栄養つけてしかも目立つという立場だったのは……」
「ごほごほ。えーと、どうです。やまぐち君もCGやってみたら?」
「そうですねェ。では、もし、僕がCGフィルムを作るとしたら、何をすればいいんでし



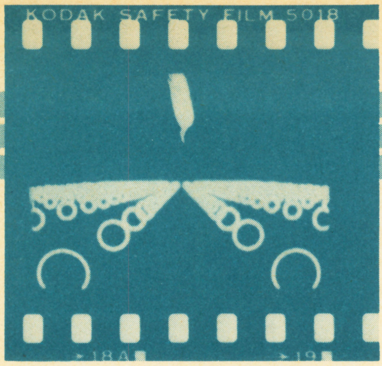


▶カモノハシのフレームが3D回転する

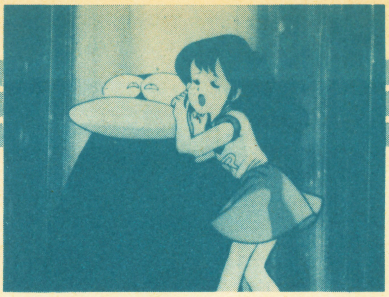
ようか？」
「まず、機材をそろえることですね」
「MSXでも、かまいませんか？　ドット数が足りないように思えますが」
「もちろん大丈夫です。理由はあとで説明します。問題は8ミリカメラですが……人から買ったり、借りたりするべきです」
「カメラ店から買えませんか？」
「まず無理です。必要なカメラは、Z800またはZC1000ですが、これはもう流通していないんです。さて、買う場合ですが、これはその手の雑誌に、求むの手紙を書くべきです。雑誌の種類は……」
「スターログや宇宙船」
「私が言ったんじゃないからね。えーと、借りる場合は、人づてに持ってる人を捜すか、あるいはレンタルですね」
「あ、僕、店をひとつ知ってます。新宿ムービーという店で、新宿のラポートピア、アニメック前にあります」
「新宿ムービーは私も利用したことがありますよ。でも、いくら本体を改造しないからと言っても、やはりノーマルな使い方ではありませんから、注意が必要ですね。Z800とかZC1000は、とっくの昔に製造中止になっていまして、交換部品も少ないのです。特撮用には最適だったんですが……私は4年前に買ったのですが、それでも都内の有名カメラ店を歩きまわりました」
「4年前？」
「あ、あの、スロー・シャッターはですね」
「PC8801が出たのは、確か……」
「Z800とZC1000では、と、取り付け方が……」
「何をあわてているんですか？」
「そうですか？」
「コンピュータ以外に使うというと……」
「ギク」
「白鳥さぁん。ひょっとして、あなた……」
「ギクギク」
「特撮ファンでしょ！」
「ひ、ひえー」
「分った。そのカメラで、ミニチュアとか撮っていたんですね。それで88買う前に持っていたんだ。やーい、特撮ファン！」
「ああ……バレてしまった。こうなったら開き直るぞ。そーです。私は特撮ファンですっ。アニメファンですっ。コンピュータやってますっ。スターログも宇宙船もアニメックも、毎月買ってるんですっ」
「そこまで言ってないのに」
「そうだった。かかなくてもいい恥をかいてしまった。で、スロー・シャッターの製作ですが、これは、小型映画を古本屋で捜すとか、私に現物を見たいと申し出るかしてください。結局、どうしても必要な人は、前の説明だけで作ると思うんですよねー」
「そうでしょうか。かなり複雑ですよ」
「ハード改造や回路図がいるたぐいのメカじゃありませんよ。工作ですよ。工作」
「うーん。それではですね、画質が落ちてもいいから、もっと簡単に自動撮影したい時はどうしますか？」
「それはマシンが限られますね。スーパー8のカメラで、リモコンで一コマ撮りできるのもありますが……」
「それなら、一コマ撮りじゃなくて、二〜三コマ、つまり、リミテッド・アニメでもいいとしたら？」
「おすすめできませんね。一歩間違えると、クズになります。理由は後で言いますが。……まあ、方法がないこともありません」
「簡単な方法ですか？」
「もちろん。リモコン端子のついているカメラを用意します。どんな種類でもかまいません。そして、その端子に、カセット・インターフェイスのモニタ端子をつなぐ！」
「うわっ、入った!?」



「まあ、両方とも、オーディオ用の規格に合わせた物ですから、別に不思議ではありませんが。要するに、あとはプログラムでうまく二〜三コマ以下で撮れるようにするわけです」
「めちゃくちゃだぜっ。故障したときメーカーが直しませんよ」
「だまってなさい」
「では、いよいよ厚ベニヤでベースを作るわけですね」
「はい。ベニヤを木箱などにのせ、固定します。私はショー・ウインドの台を使用しました。これはアルミ製で、軽くて助かりました」
「買ったんですか？」
「拾いました。えーと、これの長い方の端に、ディスプレイを置き、固定できるようにします。そして、その画面から120cmはなれた位置にマークします。これは、何のアダプタもなしにピントの合う最小の距離です。カメラの台も作ります。板やアルミ材の上に、雲台を固定し、そこにカメラを取り付けます」
「雲台って何ですか？」
「三脚の上の部分です。私は三脚を分解して



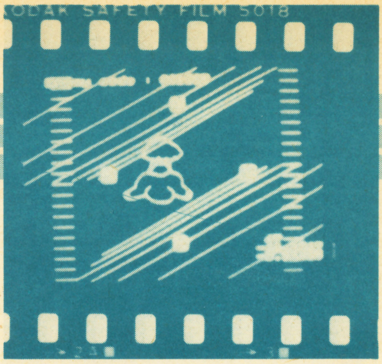
◀ふくらむ球体の上を、反転してカモノハシが飛び去る…



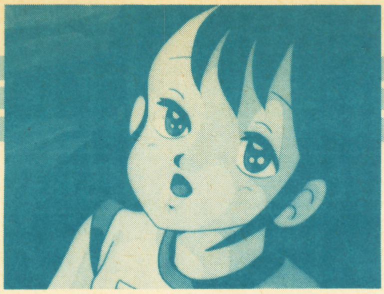
手に入れました」
「わざわざ買ったんですか?」
「拾いました。そのカメラ台を、ベースに固定します。この上に、内側にラシャ紙をはったダンボール箱をすっぽりとかぶせれば完成です」
「あの……」
「拾いなさい! では、撮影です」
「フィルムを入れてません。おっと、これじゃアドベンチャーゲームのメッセージだぜ。プログラムも入れるんですね?」
「はい。そして、雲台を調整し、画面の中心とレンズの軸線が、一致するようにします」
「難しいですね」
「いえ。マイコンをつなげて、中心に点や円を描かせればいい。カメラをのぞきながら、ピントとズームも合わせ、ガムテープで固定します。マイコンの画面は横長なので、左右が切れることに注意します。時間を記して、ランさせます」
「絞りは?」
「あくまでも参考ですが、一回転4秒でF8ぐらいです。回転を調整するには可変抵抗を入れましょう」
「作動中、気をつけることは?」
「ときどき様子を見て、うまく動いているか確認します。メカの消耗にも注意。500回転ぐらいでモーターはこうなります」
「これは……何というか」
「ケツの穴が開いてるって言いたいんでしょ。それから、モーターが動いているときは、自分は動かないことですね。画像がブレます。私は回転するとき、BEEP音が三回鳴るようにしました」
「音が鳴ると?」
「そのままのポーズでピタッと止まる!」
「他人が見たら笑うだろーな。えと、素朴な疑問なんですが、なぜベースを作るんですか? いつも使っているディスプレイの前に、三脚を立てるだけでもいいんじゃないのでしょうか?」
「自分の作ったシステムに自信があり、誰も入らないスペースがあって、かつ一回しか使わなければ、それでもいいでしょうね。それから、何か形がある方が、かっこいいからです。マイコンはファッションだ!」
「困っちまっただ……えと、ハードはOKとして、ソフトはどうでしょう?」

ウケる画像を知るべし

「パッケージ・ソフトを使うのが、簡単でいいでしょうね。何しろ、リアルタイムでなくてもいいので、BASICで充分なのです。もちろん、マシン語にこしたことはありません。トータルで所有時間が少なければ、トラブルが発生しにくいですから。重要なのは、プログラムそのものではなくて……」
「センス、ですね!?」
「いいえ」
「は?」
「そんなもんは、結局、誰でも持っているのです。と、いうより、現在のパーソナルCGのレベルでは、センスが物を言う状態にまで達していないのです。むしろ、どんな画像がウケるか、それをアニメやCFから学んで、そのエッセンスを応用するべきです」
「と、言われましても……ウケる画像なんてどうやって知るんです?」
「自分が見て、あっ快感と思えばいいのです。もし、あっすごいプログラムとしか思わなかったら、絶対にマネしてはいけません!」
「では、具体的に、どんなことをするべきでしょうか? 三つばかり教えてください」
「まず、フル・アニメであるということですね。自動撮影なのだから、これは簡単のはずです」
「そりゃおかしいですよ! 矛盾ですよ。現在のアニメはリミテッド・アニメ。フル・アニメのディズニーを子供に見せると、気持ちが悪いって言われるそうですよ。古くさく感じませんか?」
「それは研究不足というものです。今、アニメでウケる動きは、スピードがあるダイナミックなものなのです。すぐれたアニメーターは、経験とカンでそれを描きます。しかし、コンピュータは正確に描くことができるのです。アニメには、スピードがあればあるほどフル・アニメにしなければならないジレンマがあります。当然、正確さは無くなり、アニメーターはデフォルメによって、それから逃げる——いや、味つけをします。しかし、そのデフォルメとは、多くの場合パースペクティブの強調なのです。それも、スピードのあるシーン全体に渡って、そのデフォルメのある方が見てて快感なのです。そのとき、そのパースペクティブのかけ方が、同じ、または違いが少なければ……」
「コンピュータでもできる!」
「そうです。パースを最大限に強調すること、これが第二ですね」
「スピードは?」
「まあ、それは、あまり考えなくてもいいでしょう。もちろん、早い方がよいのですが、絶対ということはないですね。実際、正確なパースでフル・アニメだと、それだけで、かなり面白いのです。特にパースによる変化の大きい動き、たとえば複雑な物体の回転などはいいですね」
「あっ、そういえばその動きは、もてはやされている割には高度の技術ですね。そして、三番目は?」
「機械的な動きを様々な視点でとらえる、ということ」
「機械的な……それはアニメーターが最もさけることじゃありませんか?」
「でも、コンピュータというのは機械だからそれが一番うまくできるのです。それに視点のことを考えていませんよ。視点が自由自在にとれるというのは、CGの特長の一つです。ある物体が、地平線のかなたから、一直線に



▶タイガーのターゲット・スコープがカモノハシを狙う



飛んできて去っていく動きがあるとします。視点が動かなければ、つまらない画像です。しかし、視点が右に左に、上へ行って見おろし、物体とともに飛び、物体を通り抜け、バックして追うとしたら……」

「あっ、それ、アニメではオープニングぐらいしかやってませんよ。それだけ難しい動きなんですね」

「そうです。やっぱり、せっかくのCGなんだから、コンピュータの得意なことをやるべきですね」

「えと、ここまで、動きのことしか言ってませんね。実際の物体、つまりCGで生みだすキャラクターについては?」

「やっぱり、ワイヤ・フレームでしょう。CGらしく見えるし、マイコンでも楽にできます。2Dより3Dの方がインパクトがあるし、パースも強調しやすいですね。もちろん、ディスプレイをカメラ撮りする場合において、ですが。何をキョロキョロしてるんですか。やまぐち君?」

「ここらへんギャグが少ないですね」

「マジだからです。それから、ワイヤ・フレームの隠れ線を消去する必要はない、と思います」

「それは自分ができなかったからじゃないんですか?」

「ま、まさか。そんなことは……」

「でもですね、雑誌などで見かけるワイヤ・フレームは、向こう側の線まで描いてあると、非常に見にくいですよ」

「ほっ。はっはっは。それは動いていないからです。人間の目というものは、動いているものの方が、全体の形をつかみやすいのです。むしろ、隠れ線を消去しない方が、線が多いためインパクトが強くなるでしょう。計算する時間も短くてすみますし。…と、要点はこのぐらいですね。あらゆる問題は動きにあること、これを忘れないでください。画像の分解能などは関係ありません。MSXなどは計算が早くなって、かえっていいかも知れませんね」

このノウハウを教えたからには……

「ふむ。これで僕にもCGができるようになるわけですね! おおっと、クサいセリフだぜっ。えと、参考になるような資料はありませんか?」

「アスキー関係では、さっきあげた他に、エンサイクロペディア・アスキーの第10巻がいいですね。ライト&マジック・プロジェクトという記事があります。決して古い内容ではありません。他には、別冊宝島30・映像メディアのつくり方。これは雑学ですね。それから難しいのに、コンピュータ・グラフィックスと、そのものズバリの本があります。日刊工業新聞社刊で、巻末にはBASICのプログラム集もあります。数式もガンガン出てます。あとは、やっぱりアニメを見ることですね」

「それ得意です」

「私だって。そして他のフィルム・メーカーたちも忘れてはいけません。HALやNEWON、ダイコンフィルム、アスキー・ラボ……」

「アスキー?」

「はい。年に一度ぐらいしか発表しませんが。東京のSF大会オープニングとか。私は去年の朝日パソコン・ショーの分科会で、水色のロボットのアニメを見ました。98にC言語、16ミリだそーです。このとき、同じアスキーでも、ログイン関係が作ったCGビデオも見ましたが……面白いけど、セルアニメでもできる内容でしたねェ」

「NEWONというグループは?」

「夕顔というアニメの中で、ちょこっとやっています。でも、これ、ロリコン・ハードコア・アニメなので、CGの印象はうすいですね。アニメ撮影のコントロールにもマイコンを使っているそうです。ダイコンフィルムについては、非常にソフィスティケートされた使い方で、私は気にいっています。でも、無名のメーカーが、すごいのを作っているかも知れませんよ。去年、神奈川大学でのフェスティバルでは、私はワイヤー・フレームで作ったロボットが逆立ちしたのを見ました。あっすごいプログラムだ、としか思いませんでしたが」

「TACO8×8によるCGは、それらと比べて、どんなレベルと思いますか?」

「内容とすればたいしたことはありません。工業大学の学園祭レベルです。しかし、このスペックで、しかも個人でフィルム撮りまでしてしまうメーカーは、まず他にいないでしょう。でも、こうやってノウハウを全部バラしたのだから、これからはこのレベルが標準になるでしょうね。少なくとも、このぐらいはできなきゃ、CGとは言えませんよ」

「それはどうでしょうかあ?」

「そう思いませんか? なぜなら、今まで言ってきたことで、ひとつでも難しいことがありましたか? ハンダごて、いりません。機械語、いりません。センス、いりません。お金、いりません。16ビットマシン、いりません。これでCGできなきゃ、ラムちゃんの絵でも描いてた方がマシです!」

「ちょ、ちょっと……」

「私は言いたい。これからは、これが最低なのだ! もし、16ビットマシンでこのレベルなら、それはクズ! 16ミリでも同じ。また同じスペックでこれ以下なら、文句なくクズ! アップル使ってこのレベルなら、どーしようもなくクズ! クズを作るな! クズを見せるなあ!」

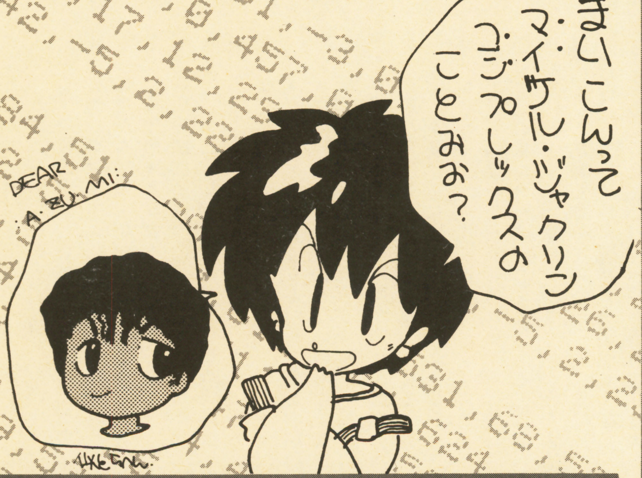
「それは僕のセリフです。台本を見てください」

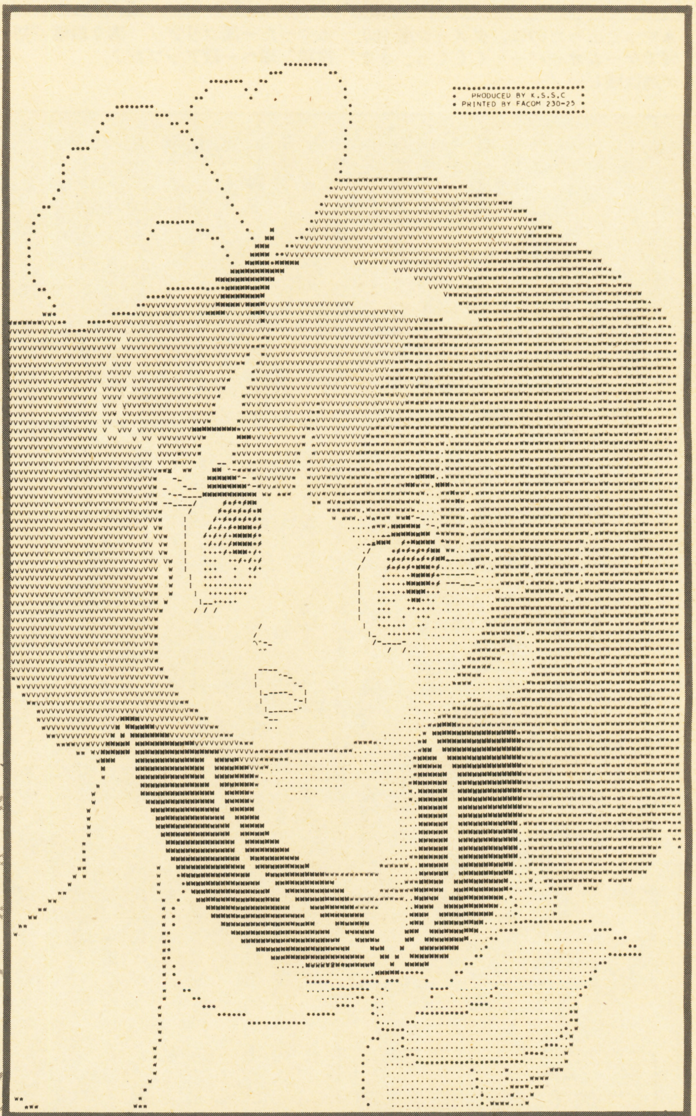
「こーいうことは自分の口から言うべきです。はあはあ。覆面座談会みたいになってしまった。とにかくクズはクズ。やまぐち君もクズを見かけたら、ためらわずクズと言ってくださいね」

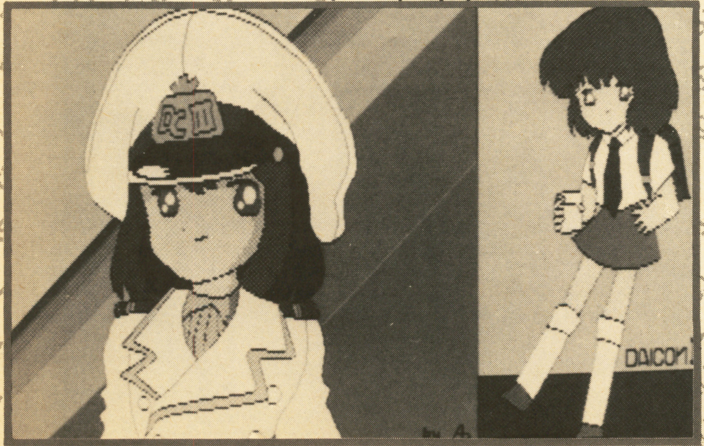
「はい。ぜひ言うように……できるかっつーの!」

見せます！ みんなのコンピュータ・プログラム

――この別冊を作るため、昨年から今年にかけて本誌のマイコン・コーナーに集まったプログラムを整理してみたら、出るわ出るわの埋もれもの！ 内容的には古くなってしまったり、もう他の専門誌等でいっぱい扱っているものもあるけれど、できるだけここに復活させてみましたゾ。ファンロード・チックなものには手を加えてもらったりコメントをつけたりで、プログラム・リストをつけたものもアリ♪（もちろん本誌の方にも、まだまだプログラムは集まっていま～す）





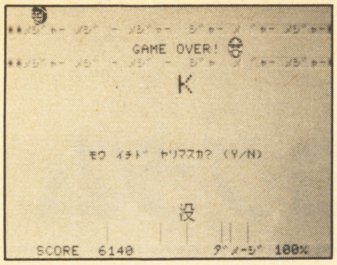


▲ビジネス用オフィス・コンピュータをもったいなくもグラフィックに使っての、特大プリント。何通か来ましたが、大きすぎてほとんど誌面で紹介できませ～ん！（これは北海道の今無理君が送ってくれたものの一部）

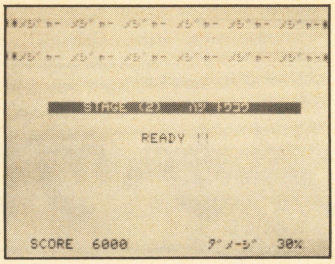
◀コンピュータ・グラフィック類は多いのだけど、今回は本誌でも書いたのですが、アニメ・キャラ等は専門誌でいっぱい載せているので、本誌誌上に出たキャラかオリジナルのものが望ましいのデス（これは大谷公志君のダイコンOPアニメもの。他にもいろいろ送ってくれたけど、そんなわけで一応これだけ載せました。一応写真の方は１枚100円ほどで販売を予定しているのと、ＣＧ仲間募集中だそうですので、〒078-02　北海道旭川市永山４条17丁目まで）

●まさに常連攻撃ゲーム「常連への道」●

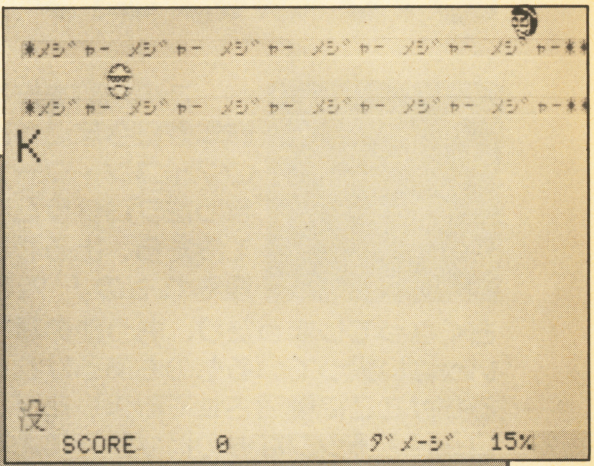
シンプルなシューティング・ゲームだけど、ファンロードじゃなきゃ載らないしおもしろさもわからないゲームなので、思わず公開してしまうのが、大阪府の“さすらいのプログラマーほじゅんの助”こと山崎憲明君の作ったこの作品。キャラクターを自分のライバル視している常連に作り変えれば、だれでも楽しめる!?（このプログラム・リストはP138からです）



▲やっと上ったのに、ダメージ度100%でゲームオーバー…くくくっ、さすが道は険しい！



▲やった一面クリア！ 第2段階“初投稿”編へ一段アップだ♪



▲ゲーム・スタート！ 二重に包まれた常連への壁をKの妨害にめげず、くずし、めざせメジャーへの道！

「リリーン、リリリーン、はい、もしもし、え？ 銀英社？ ファッ ファンロード!? 私のプログラムを、載せてくれるんですか!? やった〜〜〜!! これで、俺もメジャーになれるではないか。うっれしいなったら、うっれしいな。え？ げ、原稿用紙10枚も、書くんですか？……」

——電話を切って、しばらくは、うかれまくっていたが、今こうして、ファンロードの原稿用紙を目の前にすると、〆切の恐怖が俺を襲うのであった……。くっくっくっ、なぁんちゃってね。しかしまあ、1年も前に投稿して、もうボツになったと思っていたプログラムが載るなんて、びっくりしたぜ。何んでも、テープにキズが入っていたため、ロード出来なかったそうな。みなさん、テープはカセットケースに入れてから編集部に、出しませう。

さてこのゲーム、1年も前に作った物なので、何箇所か、新しく作り直してあります。詳しい事は後にして、まず苦労話を一つしませう。

まず、苦悩のキャラ作りの話。最初の内は、自分は没という漢字、一番上は、常連と攻撃の創始者であるヒパイスト氏、じゃまをするのは、（本物は、ちがうと思うが）編集部の利潤を守るために常連かばうK氏と、トントン拍子で、キャラ決定も、データー作りも、出来ていったのだが、2段目に入る常連を、誰にするかで迷いました。ちょうど、「ボツになんないからって、えばるなよ〜」シリーズで、若林氏と中森氏が有名になった頃だったので、中森氏を使うことにしました。（若林氏については、「こいつはもう、あかん」と、始めから思っていたので除外しました）

さて、専用のキャラクター開発のプログラムで中森氏の制作に入ったのですが…… で、出来ない！ なぜか何度作っても、中森氏の顔が、おかっぱで、刈上げで、馬面で、さらにオカマっぽい、まるで某青年誌にのっていたキャ○パスク○ッキーにでてくる、オッサンの顔のようになってしまう。仕方ないので中森氏は、あきらめて、顔が単純で（もちろん、イラストがであって、本人の顔がどうかは知らない）未だに、しぶとく生き残っている安井正和氏に登場してもらいました。（安井さんゴメンナサイ）

ま、苦労話はいくらでもありますが、要は努力を惜しまなければ、この手のゲームは、誰にでも作れます。熱意のかたまりのような人は、ぜひ、挑戦してみて下さい。

では、簡単に設定と、遊び方を説明しませう。

——「あなたは、いつもボツにされている没連投稿者です。『めじゃあ』の壁に守られて、のうのうと、飛んでいる常連を、ムチでしばくような音のするビーム砲で、壁を破り、中の常連を攻撃しましょう。しかし、編集部の利潤を守るため、悪魔のロシア兵、K氏がなんと原始的にも、火薬付鉄ヤリを、あなたの頭上に、落として来ます。君は、鉄ヤリをかわし、見事、常連の星になれるか!?」と、いった設定でおま。次に、遊び方と改造について、少々説明しませう。まず、遊び方、——「没」の移動、ビーム発射は次のとおりです。

★カーソルキーで移動。

★ビーム発射は、一番下の長〜いスペースキーです。

キー操作がやりずらいという人は、図Ⓐの四角で囲んである所を、その下の指示に従って、お好みに直して下せぇまし。次に、変更箇所と、改造ポイントについてだよ〜。

壁には、友人の発想で「メジャー」という言葉を付け加えました。もし、常連だけではあきたらず、壁に「KKKK……」などと、入れ攻撃したい人は、390行の『〃』で、囲んである所に、壁に入れたい言葉を入れて下せぇまし。ただし、『〃』で囲まれた所の長さを変えては、いけません。長さが合わない時は、私のように適当に、両端にお好きなマークを入れて長さを、合わして下さいまし。

では次。このゲームでは、五千点獲得するごとに一面クリアーとして、一面ごとにデモと千点のボーナス点が入ります。面が上ると、現在のステージ数と、ファンロードにおいての地位（世間でいうビョーキ度）が表示され、「没」という字が、前より一段高くなり、その分、Kさんの攻撃も避けにくくなります。

面の始めに出るメッセージを、変えたい人は、1030行からの（〃）で囲んだデータを、壁文字と同じ要領で変更して下さいませ。

さて、このゲームがKさんに失望されない事を祈りつつ次回予告。「安井はもう飽きた。俺は、○○をしばきたい！」という人が、出てくると思うので、このゲーム用のキャラを、開発するためのプログラム（Gキャラクタージェネレーター）を、送りますので、Kさんまた、載せて下さいね♡（今度は、ぜひとも本誌の方で）では最後に、わ〜いKさんのサインもらったぞ〜！ や〜い、うらやましいか。くやしかったら原稿載せてみろ〜！

（これでオレも攻撃目標だな）

〈つけ加え〉

その一‥このゲームは全7ステージありますが、最後の7面まで行った人がいないんです。私も第6面、27580点までしか行きません。最後まで行った人は、ぜひ誌上連絡を。

その二‥今、PART2の制作中なんですが、中森氏のキャラは、何と、本人の絵より、他の人の絵を元にして作った方が、出来がいいんですよ！ 思わず納得！

図・Ⓐ

```
610 IF A =CHR$ (&H1C) THENIF
620 IF A =CHR$ (&H1D) THENIF
630 IF A = " " THEN GOSUB67
```

※610 右に移動の時、押すキー
620 左に移動の時、押すキー
630 ビーム発射の時、押すキー
——それぞれ好きなキーを（〃）でかこんで入れる
（例）移動を1・3にする

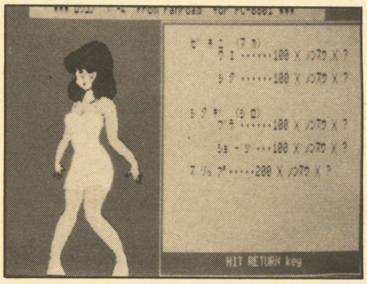
```
610 IF A = "3" ~
620 IF A = "1" ~
```

```
100 CLEAR:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,20:SCREEN 0,0
110 CLS 3:WINDOW(10,0)-(320,199):VIEW(120,0)-(639,199)
120 FOR I=2 TO 7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR=(0,1):COLOR=(1,0):COLOR 7
130 '
140 LOCATE 5,1:PRINT"---------- ﾔｷｭｳ ｹﾝ -----------"
150 LOCATE 10,3:PRINT"ｱﾅﾀﾄ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀﾉ ｼﾞｬﾝｹﾝ "
160 LOCATE 16,6:PRINT"< ｷｰ >"
170 LOCATE 5,8:PRINT"ｸﾞｳ - [1] ﾁｮｷ - [2] ﾊﾟｰ - [3]"
180 LOCATE 10,10:PRINT "Hit [ return ] key !"
190 IF INKEY$<>CHR$(13) THEN COLOR@(10,10)-(29,10),INT(RND*7+1):GOTO 190
200 '
210 F1=1:F2=1:F3=1:CO=1
220 RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
230 GOSUB 590
240 CLS:COLOR 6:LOCATE 26,17:PRINT"Hit Key !"
250 LOCATE 26,18:PRINT"1 & 2 & 3"
260 A=INT(RND*3)+1
270 B$=INKEY$
280 IF B$="1" OR B$="2" OR B$="3" THEN 300 ELSE 270
290 '
300 CLS:FOR I=0 TO 10:BEEP 1:NEXT:BEEP 0
310 COLOR 6:PRINT:PRINT" ﾜﾀｼﾉ ﾃ  ";:C=A:GOSUB 540
320 COLOR 6:PRINT:PRINT" ｱﾅﾀﾉ ﾃ  ";:C=VAL(B$):GOSUB 540
330 COLOR 5:IF A=2 AND C=1 OR A=3 AND C=2 OR A=1 AND C=3 THEN 430
340 IF A=C THEN PRINT:PRINT" ｱｲｺ ﾃﾞｽ ":FOR I=1 TO 600:NEXT:GOTO 240
350 PRINT:PRINT" ｱﾅﾀ ﾉ ﾏｹ !"
360 FOR I=1 TO 600:NEXT:CO=CO+1
370 IF CO<6 THEN 240
380 COLOR 7:PRINT:PRINT" Once more ?(y/n)"
390 B$=INKEY$
400 IF B$="y" THEN 210 ELSE IF B$="" THEN 390
410 END
420 '
430 PRINT:PRINT" ﾏｹﾃ ｼﾏｯﾀ ﾜ ..."
440 IF F1=1 THEN F1=2:GOTO 490
450 IF F2=1 THEN F2=2:GOTO 490
460 IF F3=1 THEN F3=2:GOTO 490
470 IF F2=2 THEN F2=3:GOTO 490
480 IF F3=2 THEN F3=3
490 FOR I=0 TO 600:NEXT:CO=CO+1
500 IF CO<6 THEN 230
510 GOSUB 590:FOR I=0 TO 500:NEXT
520 GOTO 380
530 '
540 COLOR 7:IF C=1 THEN PRINT"ｸﾞｳ"
550 IF C=2 THEN PRINT"ﾁｮｷ"
560 IF C=3 THEN PRINT"ﾊﾟｰ"
570 RETURN
580 '
590 CLS:LINE(85,0)-(165,199),0,BF
600 RESTORE 1000:GOSUB 870
610 ON F1 GOSUB 710,720
620 ON F2 GOSUB 730,740,760
630 ON F3 GOSUB 770,780,790
640 '
650 RESTORE 1670:GOSUB 930
660 ON F1 GOSUB 810
```

●美少女ひんむきゲーム♡いろいろ●

今でこそブームも落ちついてしまったけれど、美少女ひんむきゲームのたぐいを初めに話題にしていたのも、もう3年前のファンロード！（どこぞのソフトハウスでアイデア丸ごといただきのゲームも出ましたな…）

おかげで、たまっているゲーム・プログラムの中で一番多かったのが、野球拳を代表とするこの手のゲーム！（ああ…）今回はファンロード・チックなものを中心にということで、カラー・ページでちょいグラフィックを紹介するだけになっちゃったけど、本誌とのかねあいでひとつだけ、プログラム・リストを公開しちゃおう。なんとこれは、1年前の1月号ファンロード本誌で発表した、京都の音無響一郎くんの「少女野球けんゲーム」（PC－6001用）の、PC－8801への移植版なのだ。これじゃ紹介するっきゃないものね！　しかもフルカラーのバージョン・アップなのだ♡





▲これもスペースがあれば紹介したかった、静岡県の中崎まこと君の、「美少女ひんむきゲーム」（PC－8801用）。なんとファンロードのシンボル・キャラのカモノハシが、女の子を守るのだ！
▶中崎君のゲームのオリジナル・カセットレーベル。この手のゲームはかわゆい女の子を描けると、強い！

「グラフィック野球けん」PC－8801 フルカラー移植版

ちは！　1983年1月号のPC－6001「グラフィック野球けん」を、PC－8801にフルカラーとして移植したものです。プログラムは、アルゴリズム、データ共、PC－6001のものを使用しています。

もちろん、PAINT用データ等を加えたことやPC－8801用に改良したものがありますけど。とにかくINPUTしてRUNしてみましょう。感動しますよ！　きっと。

東京都　ミンキー・タツヤ

```
670 ON F2 GOSUB 820,830
680 ON F3 GOSUB 840,850
690 RETURN
700 '
710 RESTORE 1190:GOSUB 870:RETURN
720 RESTORE 1220:GOSUB 870:RETURN
730 RESTORE 1240:GOSUB 870:RETURN
740 RESTORE 1340:GOSUB 870:RETURN
750 RESTORE 1530:GOSUB 870:RETURN
760 RESTORE 1430:GOSUB 870:RETURN
770 RESTORE 1500:GOSUB 870:RETURN
780 RESTORE 1530:GOSUB 870:RETURN
790 RESTORE 1610:GOSUB 870:RETURN
800 '
810 RESTORE 1700:GOSUB 930:RETURN
820 RESTORE 1720:GOSUB 930:RETURN
830 RESTORE 1750:GOSUB 930:RETURN
840 RESTORE 1770:GOSUB 930:RETURN
850 RESTORE 1790:GOSUB 930:RETURN
860 '
870 READ B$
880 IF B$="@" THEN READ X,Y:PSET(X,Y),1:GOTO 870
890 IF B$="^" THEN RETURN
900 X=VAL(B$):READ Y:LINE-(X,Y),1
910 GOTO 870
920 '
930 READ B$
940 IF B$="^" THEN RETURN
950 READ X,Y
960 IF B$="¥" THEN PAINT(X,Y),CHR$(&HAA)+CHR$(&HFF)+CHR$(&H55),1:GOTO 930
970 PAINT(VAL(B$),X),Y,1
980 GOTO 930
990 '
1000 DATA @,121,25,143,25,141,29,141,29,141,35,137,40,131,42,127,41
1010 DATA 121,39,121,25
1020 DATA @,127,20,127,22,126,25,@,135,18,135,22,134,24
1030 DATA @,140,19,140,22,139,24
1040 DATA @,123,40,123,48,@,131,42,131,48
1050 DATA @,124,29,126,26,129,26,130,27
1060 DATA @,126,27,129,27,129,31,128,32,126,31,126,27
1070 DATA @,133,29,135,26,138,26,139,27
1080 DATA @,135,27,138,27,138,31,137,32,135,31,135,27
1090 DATA @,133,30,134,33,133,35,@,131,38,133,38
1100 DATA @,116,146,115,155,118,174,113,189,115,191,121,191
1110 DATA 128,182,128,175,127,170,129,155,128,146
1120 DATA @,132,146,131,157,134,169,133,175,134,178,152,182
1130 DATA 155,180,149,174,144,168,144,158,143,146
1140 DATA @,143,44,144,37,144,28,147,22,147,15,142,8,146,9,150,15
1150 DATA @,137,4,125,1,116,3,108,8,103,15,@,105,31,105,38
1160 DATA @,116,3,119,7,115,10,113,15,110,17
1170 DATA @,118,5,113,9,@,116,4,111,8
1180 DATA ^
1190 DATA @,137,4,134,9,121,18,107,25
1200 DATA @,133,2,144,0,147,2,146,5,136,15,118,27,105,31
1210 DATA ^
1220 DATA @,142,8,137,4,@,105,30,105,31
1230 DATA ^
```

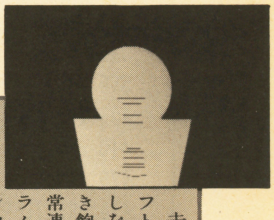
●コンピュータ・アニメーションいろいろ●

コンピュータ・グラフィックから一歩進んでコンピュータ・アニメとなると、さすがにほとんど作品は集まらなかったけれど、中で注目だったのが、大阪府の西川祐史君の送ってくれた一連のプログラム。PC－8801を使って全部で6作もの力作を送ってくれたけど、ここでは中でもファンロード・チックなもの2本を紹介しよう。

まず「アニメーション・オブ・ファンロード」。これは、またしても常連をターゲットにして、ビシバシと銃撃でえぐる快感のグラフィック。リアルタイムで動きが楽しめますゾ！　こーゆーのはマイコン・ショップの店頭でデモらせたりしないで、夜中に一人、モニターを見つめて楽しみましょーネ！

もう1本は、「ファンロード・デモ」。こちらは、あのファンロード・オープニング・アニメよりひと足先に、カモノハシを飛ばせてファンロードをアッピールしたキャンペーン・グラフィック。しかもリアルタイムで動かしているんだから、まさにコンピュータ・アニメ！　こーゆーソフトは、どんどんマイコン・ショップの店頭で打ちこんで、ファンロードの宣伝をさせてやりましょーね！（実行レポートなんか待ってマス♪）

とにかく、両方のプログラムについて、西川君にもちょっと語ってもらいマシタ。（この2本のプログラム・リストはP140から載ってマス♪）



▶常連が集中砲火でハチの巣に…！　過激なグラフィック、「アニメーション・オブ・ファンロード」

「アニメーション・オブ・ファンロード」

未だかって、このように陰にこもったソフトウエアが、あったであろうか!!　攻撃しないで下さい、などの命乞いなどもう聞き飽きた!!　ファンロード没・常連から掲載・常連への憎しみを乗せ、復しゅうのプログラムが、今、走る!!　その名を「アニメーション・オブ・ファンロード」!!

……とまあ、かなり過激な書き出しですが、このソフトはそういうソフトです。

某月某日、絵が×(へた)、文章も×(へた)、そもそもアイデアが×(ない)、という私も人並みに常連攻撃をしてみたくなった——というわけで製作しました。ストーリーは前述のとおりで、おびえ震える常連を冷酷にも照準を定め、撃ちまくる、というものです。穴だらけになった目標が静かに消えて行く時、なんとも言えない余韻が残ります。

標的に顔を書きこむとか、弾の数を増して楽しむのもよいでしょう。

さて、プログラムについて、少し書いておきましょう。

●GV－RAM(グラフィック・ビデオ・ラム)高速消去の為に機械語ルーチンを組んであります。バンク別に消して行きます（＊CLS0、1、2はBRG(青赤緑)の各バンクに対応しています）。

●「OUT 81、33」「OUT 81、32」は、テキスト画面のリバース、及びノーマルに対応しています。

このプログラムが、あなたの生活のお役に立ちましたら、よいのですが……。

```
1240 DATA @,131,47,139,47,145,62,143,75,143,83,137,82,120,84,116,85
1250 DATA 112,67,115,62,115,53,114,49,123,47
1260 DATA 128,58,130,61,132,54,131,47
1270 DATA @,112,67,98,48,90,37,96,19,99,19,108,22,109,23,102,36,108,40
1280 DATA 114,49,125,60,130,61,136,57,139,47
1290 DATA 151,37,145,25,149,23,154,18,161,31,162,39,152,51,145,61
1300 DATA @,125,51,131,51
1310 DATA @,100,19,102,15,108,16,110,18,108,23
1320 DATA @,147,19,150,15,152,19
1330 DATA ^
1340 DATA @,131,47,139,47,151,37,145,25
1350 DATA @,150,15,161,31,162,38,151,51,143,60,142,62
1360 DATA @,138,52,142,62,140,70,140,82
1370 DATA @,118,85,117,75,111,59,94,40,91,33,97,23,103,15
1380 DATA @,110,17,107,23,102,34,108,41,114,48,123,47
1390 DATA @,118,48,123,55,120,67,117,70,115,71
1400 DATA @,123,55,130,65,132,68,123,68,118,70
1410 DATA @,135,46,138,55,137,57,132,68,141,67
1420 DATA ^
1430 DATA @,131,47,139,47,151,37,145,25
1440 DATA @,150,15,164,31,162,38,151,51,143,61,142,62
1450 DATA @,138,52,142,62,140,70,140,82
1460 DATA @,118,85,117,75,111,59,94,40,91,33,97,23,103,15
1470 DATA @,110,17,107,23,102,34,108,41,114,48,123,47
1480 DATA @,132,62,132,63,130,66,127,68,124,68,@,127,61
1490 DATA ^
1500 DATA @,140,82,150,110,153,130,155,144,143,146,106,146,108,118
1510 DATA 111,100,116,85,120,84,137,82,140,82
1520 DATA ^
1530 DATA @,140,82,142,88,144,97,145,116,144,131,143,140,143,146
1540 DATA @,131,105,132,115,130,129,128,140,128,146
1550 DATA @,130,129,132,140,132,146
1560 DATA @,118,85,117,90,115,96,113,109,114,122,116,146
1570 DATA @,117,90,130,90,140,89,142,88
1580 DATA @,115,96,119,94,125,96,130,101,131,105,133,102
1590 DATA 139,94,143,93
1600 DATA ^
1610 DATA @,140,82,142,88,144,97,145,116,144,131,143,140,143,146
1620 DATA @,131,105,132,115,130,129,128,140,128,146
1630 DATA @,130,129,132,140,132,146
1640 DATA @,118,85,117,90,115,96,113,109,114,122,116,146
1650 DATA @,128,97,130,101,131,103,131,105,133,103,136,100,137,97
1660 DATA ^
1670 DATA ¥,125,35,127,30,1,136,29,1,137,17,2,¥,127,45
1680 DATA ¥,110,13,¥,147,13,¥,122,170,¥,140,170
1690 DATA ^
1700 DATA 125,10,6,137,10,6,115,40,2,125,23,2
1710 DATA ^
1720 DATA 130,70,4,100,30,7,155,30,7,135,50,7,120,52,7,129,54,7
1730 DATA 149,20,7,105,18,7
1740 DATA ^
1750 DATA 125,63,7,138,63,7,¥,130,52,¥,130,75
1760 DATA ^
1770 DATA 130,90,3
1780 DATA ^
1790 DATA 130,95,7
1800 DATA ^
```

「ファンロード・デモ」

ファンロードのデモソフトです。PCが一生懸命書いている様子を、見てやって下さい。こういうソフトもおもしろいのでは……。

それでは、実行に関しての注意をいくつか。

●高速化の為にDMAを禁止してあります(OUT 81、0)ので、STOPをかけた時、キャラクタが表示されない場合は、WIDTH文を実行して下さい。すると、DMAが復活し、キャラクタが表示可能になります。

●カラーパレットもいじっているので注意。

●BEEP音は少々うるさいのですが、実行中に暇にならないように入れました(最初に言ったことに矛盾)。

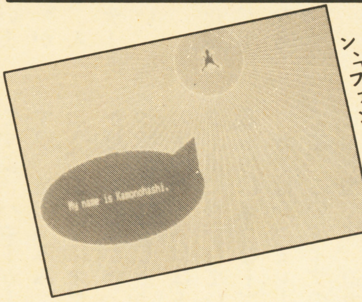
●内蔵のタイマが狂います。

まあ、それぐらいですね。

それから、リストの中に「PAINT LUM−88」というものがありますが、これはBASICで出来た、ミニインタプリンタです。今回は、必要最小限のコマンドしか持っていませんが、何かの参考になると思います。あとは、リストを見ていただければ、分ってもらえると思います。

完成して、プリントアウトされたリストを見ていると、気分のいいものです。しかし、メモリはまだまだ残っていますので、もう少しストーリー性を加えて、PART2を製作したいと思っています(今年は受験じゃ)。

このプログラムが、あなたの何かの参考になりましたら、よいのですが……。



◀カモノハシが飛びまわりカラフルに色も変わるゴキゲンなデモンストレーション、「ファンロード・デモ」

○まだまだ紹介したいプログラム○

ということで、今回はこれだけの作品を紹介したけれど、改めてチェックすると、まだまだ紹介したいプログラムはけっこうあるのデス。で、ファンロード本誌の方でもできるだけページをさいてみようと思うので、この本でリストが載らなかった人も気を落とさないで！ また、もとのプログラムに手を加えて改良したという人も、早く知らせてくれればなんとかなりマス。

一応、本誌の方で注意していることは、グラフィックの場合、アニメやコミックのキャラじゃどこでも載るので、ファンロードらしいもの。たとえば本誌のマンガや人物などにひっかけたものや、本誌のマイキャラなどの投稿イラストをもとにしたものなんかネ。あとゲームも、今回載ったような、ファンロードらしいものの方が載りやすいかナ。カモノハシを使うなど本誌に関連のあるものや、それこそ素子姫やニコニコ・マークなど本誌で人気のある人物やキャラクターを使うとか…。とにかくいろいろくふうしてみて下さ〜い！もし、「こんなの作ってるけど、どうでしょう…？」とかいう時は、編集部までどんどんたずねて下さ〜い♪

〒101 東京都千代田区西神田2〜8〜9
林リースビル5F（株）銀英社
ファンロード編集部
Tel. 03 (234) 6266

ニア奮戦記

アーケード・ゲーム　正道編

by ★ N A O

『ゼビウス』、『ストランテージ=エックス』、『スクランブル』、『ルパン三世』、『イスパイアル』……などと過去の遺物もあればニューマシンもあり。今までに色々なゲームマシーンが出回りましたが、『スペースインベーダー』や『ギャラクシアン』は知らない人がいない程有名ですね。VIDEO―GAMER、COMPUTER―GAMERの人々には心の中に、いつまでーも残っているゲームが、一つ位はあると思います。NAOのゲーム歴は3年ですが、心に残っているゲームは『平安京エイリアン』です。友人に誘われて、初めてVIDEO―GAMEなる物に出会った時の気持ちは今でも覚えています。「これだ！ 私の人生はこれしかない」と思いました。あ、前置きが長くなってしまいましたが、本題に入ります。

『テーブルテニス』これがVIDEO―GAMEの原点ではないでしょうか。『ブロック崩し』や『インベーダー』が原点と思っている人も多いと思いますが、NAOは『テーブルテニス』が原点だと信じていますが……。ま、人それぞれと思いますが、ここは『テーブルテニス』だと思っていて下さい。

『ブロック崩し』

『テーブルテニス』の発展型、進化型だと思います。このゲームもまだ、ボールをラケットで打つというよーなものでした。

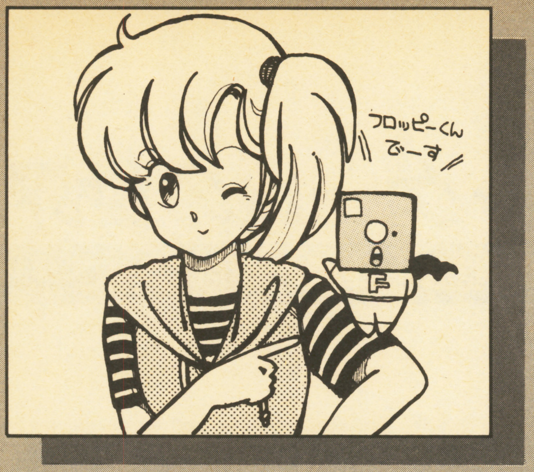
『インベーダー』

TAITOがすごい物を出した。その名も『スペース=インベーダー』。発想はすごかったのですが、ミステリーのはずのUFOの点がパターンにのっとってました。この頃は完全なる乱数を造れなかったとのことです。この後にVIDEO―GAMEは完全なる3パターンに分かれます。

思考型

まず『オセロ』。これをなくしては思考ゲームは語れません。そして『将棋』です。その後に色々なもの、マージャン、花札、ブラックジャック、ポーカーなどが出ましたが、一番の傑作は『ジャンピューター』です。知ってる人も多いはずですが、BUGだらけ。フリテンでロンはできる、白發中のチーができるわ、同じパイが5枚以上出たりするわで、ハチャメチャです。けれども頭を使うゲームは面白いと思いますよ。BUGなんてものは他のマシンにもたくさんあるのですが、見つかりにくいだけなんですから。近頃は『ジャンゴウナイト』やら『ロイヤルナイト』なんてゆーのも出てきました。自分が勝つごとにバニーガールのお姉さん(NAOから見ればです)の衣装が一枚ずつ取れていったりしてなかなか面白いですよ。バニーガールって私は好きです♡ あの『みみ』がとってもいい。(う。これで16才だろーか)一つ実物がほしい。誰か持ってませんか？ あっ話がそれてしまった。はっはっ。この手のゲームはほとんどがコンピューター用に移されていますね。(人気のあるものは違うなー)

お次はシュミレーション型のゲームです。このタイプのゲーム機はコックピット型です。迫力、雰囲気を盛りあげる手段の一つですから。(けど場所を取りますから、たくさん置いてあるゲームセンターも少ない)それではオーソドックスにレーシングタイプからのお話を。『セガ=ターボ』これなくしてはレーシングゲームは無い！ あのグラフィックには言う事がありません。見事です。(はっきりいってNAOは一度もプレイした事が無いんです。はっはっ)その後にTAITOの『GRAND=CHAMPION』が出現しましたが、あまり受けなかったみたいです。すぐ姿を消しました。(このあたりに『モナコG・P』が入ると思うんですが、見たことが無いんです。すみません)そしてついに出た!! レーシングシュミレーションの極め。そう、NAMCOの『ポールポジション』。完成度の高さは絶品です。NAOは好きではありませんが完成度では『ゼビウス』より上をいってると思っています。ついこの前までは、そう思っていました。少なくとも『サンダーストーム』が出るまでは。『ポールポジション』の後に『TX―1』なるゲームが出ましたが、NAOはほとんどプレイしてません。が、三面マルチスクリーンは素晴しいものです。それとトンネルの中の音もなかなかのものでした。しかし、やっぱり『ポールポジション』の二番せんじという感じがしました。おっとヤバイヤバイ。TAITO社の『レーザーグランプリ』を忘れてました。(本当に忘れてたんです。意味をつけて忘れた様にしたのではありませんので)はい、それでは『レーザーグランプリ』です。と言いたい所ですが、一度もプレイしたことが無いのでわからないのです。しかも、あんまりお目にかからない。ですから『ポールポジションII』にいきます。テスト、シーサイド、フジ、スズカの4コースが走れるのです



ゲーム・マ

――役に立つもの立たぬもの、それでも金をつぎこめば、敵についてはかく語りたい、ジャンル別の体験記。共感呼ぶか参考になるか、ジャンル別の戦果報告書でありますが……

が、さすがに2作目です。かなり難しくなってます。(NAOがそー思っているだけかもしれませんが)レーシングシュミレーションは完成度が比較的に高いものが多いと思います。なぜこの完成度がアクションゲームには無いんだー!! と叫んだところでアクションゲームの話をしましょう。

アクションゲームとくれば天下一品のSEGA社。コックピットタイプのアクションゲームは何と言ってもSEGAが一番です。『サブロック—3D』、『アストロンベルト』など思いもつかない事ばかりやってます。『サブロック—3D』はスコープを覗いて映像を立体化させているんです。これがすごい。モニター画面に左眼、右眼用の画像が交互に、毎秒30回写しだされる。スコープにはシャッターが付いていて画像と同期して開閉し、左右の眼で別々に見ると視差と残像によって立体画像ができる。との話です。面白い事にハードの方に問題があるらしく、時々画像がブレるんですよ。シャッターの同期が合わないらしくて。さて『アストロンベルト』ですが、これが世界初のLVDゲームなんです。(『サブロック—3D』は世界初の立体ゲームでした)映像の迫力は十分にあり、実戦の気分が出ます。ただ、オリジナルの映像が少ないのがちょっと情なかったですけれども。この部分は次の『スターブレイザー』に生かされてました。『スターブレイザー』もSEGA社のLVDゲームマシーンです。音楽が最高。(しかし、速い)NAOはシングルプレイで6面までいきました。14万点です。(はっはっ。何も関係ないか)スペースがもう無いんですが、こうなったらコックピットゲームの特集にしたるわい!(さて、どーしょ。もうやけだ)『ZOOM909』、これも面白い方法を使用してるんですよ。一度見た人はわかると思いますが、画像のデータがやたらに多い様に見えますが実は、少ない(といってもかなりありますが)んです。あの画像ですが、一つずつデータにしていたら、いくらなんでもメモリーオーバーです。(それなりのハードはできると思いますけど)そこで使われたのが次の様な方法です。まず一番小さな画像のデータを用意します。次に4、5段階大きくした画像のデータを用意します。また次に同じ事をします。この方法のくり返しで4~5の画像データを作ります。そして実際の映像ですが、まず一番小さな画像を表示します。そしてその画像を拡大します。4、5段拡大したらそこで次のデータの画像を表示します。これのくり返しで、データを少なくし、かつ普通に拡大する様なブレ、ズレをなくしています。(多少違ってると思います)次は『アルベガス』。アニメーションフィルムを使ったゲームなんですが、エクスパンド画面とゆーものを使っています。これは、自分が画面の中を動くのではなくて画面の方を動かすものです。しかし、まだ企業秘密で教えてくれません。ではSEGAから離れましょう。『インターステー』です。これは何と学研が関っている様です。このゲームはC・Gをディスクに収めているのですが、これがまた素晴しい。例え様もない程美しいのですが、実はGAME進行に何ら関係がない。C・Gの画像をとったら、普通のテーブルアクションゲームです。ただ、LVDの画像の長さは一番でしょう。50分程かかるようですから。無論、始めから終りまでです。

「『チューブパニック』という名のゲームがあるらしいのですが、本当ですか。えっ、何! あの日本物産!」なんて言ってられません。本当に日本物産がコックピットゲームを出したんです。名前の通り、チューブの中を進んで行くんですが、これがまたわけのわからんゲームでして。見た感じはSEGA社の『ZOOM909』とほぼ同じです。そして最後を決めるDECO社の『THUNDER=STORM』見事です。アクションゲームの最高。アニメーションフィルムを使っているのですが、これが何と東映だったりするんです。ちゃんと名前がHAJIME—KAMEGAKIと出てくる。ネームを入れた後で『TOEI=ANIMATION=CO, LTD』なーんて表示されるところがすごい。すごいと言えば、このアニメーションはものすごい量の背景動画をやってるんです。グランドキャニオン、ジャングル、大要塞。しかし何といってもニューヨークが最高です。一度プレイすると、とりこになってしまいます。大要塞破壊の気持ちは何ともいえません!

—THUNDER=STORMにて—

GO LEFT。FIRE。やったぞ。ついに大要塞破壊だ。今だ! 脱出。とうとうヘリ1台で大要塞を落としたぞー。あっ何だ君達は。あっその姿は自衛隊だな。やめろー。はなせー。ボクは自衛隊なんぞには入らん! 実戦に出ろって。それは無理だ。こら、はなせ。ボクには原稿がー。こらー。原稿が残ってるんだぞー。やめろー。END

★★★★★★★★★★

シミュレーション・ゲームの世界

——無能な指揮官と呼ばないで——

by ☆ 浅間遙

シミュレーション・ゲームというと一般のコンピュータ・ゲーマーは、ルール複雑怪奇、コマンド入力めんどくさい、グラフィックス貧弱、ゲームに時間がかかる、根が暗い、というようなイメージを持っているようだ。たしかに、手軽で楽なリアルタイムゲームやグラフィックスの美しいアドベンチャー・ゲームに比べとっつきにくい面もあるかもしれない。しかし、現在ではゲームの数も増え、初心者でも簡単にプレイできるものも少なくないのだ。そこで、数あるゲーム・ソフトの中から誰でも楽しめるシミュレーション・ゲームをいくつかピックアップしてみよう。あらかじめ断っておくが、私はFM—7のユーザーであるからこれから紹介するソフトはすべてFM—7版（写真も）である。

タンクコンバット（日本マイコン学院）

このゲームは第二次大戦末期のヨーロッパにおける戦車戦のシミュレーション・ゲームである。プレイヤーはドイツ軍、コンピュータは連合軍の戦車隊を指揮するのだ。

この『タンクコンバット』はボード・ゲームをそのままコンピュータ・ゲームにしたような感じで、マップもちゃんとヘックス（六角形のマス）に区切ってある。だから、A・H（アバロン・ヒル）やS・P・Iなどのウォー・ゲームをやったことのある人なら、ルールは容易に理解できるはずだ。マップの規模もそれほど広くはなく、指揮下の戦車の数もコマンド入力がいいかげんいやになるほど多くはなく、ルールも簡単なので初心者の入門用ゲームとしても最適だと思う。入門用と言ってもこのゲームは小つぶながら、ボード・ゲームのエッセンスをうまくコンピュータ・ゲームにアレンジしてあり、各戦車は実車の特徴がよく出ていて戦車マニアなら思わずニヤリとするだろう。地形による移動の制限や視認ルールもボード・ゲームそのままで、戦術級ウォー・ゲームのウィークポイントである煩雑なサイコロの使用も、コンピュータが自動的に結果を出してくれるので、プレイヤーはスピーディな戦車戦のダイゴ味を味わうことができるのだ。

コマンド入力時にいちいちリターン・キーを押すのは、はじめのうちは少々めんどくさいと思うかもしれないが、これは入力ミスを防ぐためであり、他のシミュレーション・ゲームも同様である。それに、このゲームではある程度の入力ミスなら訂正できるようになっているので助かる。気をつけたいのは、移動の時、リアルタイム・ゲームのくせでついテンキーによる移動と勘ちがいしてしまうことである。ヘックスによる移動なので右上から右回りに六方向、行きたい方向の数字を入力しなければならないのだが、たとえば右へ移動しようとする場合、[2]をキーインしなければならないところをついいつものクセでテンキーの[6]を押してしまうのである。

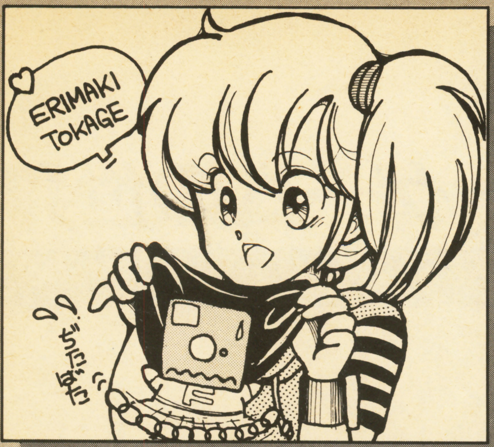
グラフィックスはマップ一面しかなく、細かすぎて見づらい（特に数字が見にくい）という欠点はあるが、このゲームは、これからシミュレーション・ゲームをやってみようかと思っている人に、ぜひおすすめしたいゲームである。

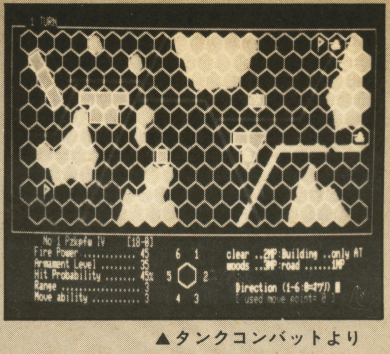
エンタープライズ

プレイヤーは米空母エンタープライズの指揮官となり、敵艦隊の防衛線を突破して二千カイリ北方の敵飛行場を破壊する近未来シミュレーション・ゲームだ。近未来と言っても登場する兵器はすべて現用のもので、F—14A・トムキャットやA—6E・イントルーダはもちろん、EA—6B・プローラー（プラウラー）やE—2C・ホークアイ、はてはS—3A・バイキングなども実機の特徴をうまくとらえてシミュレートしてあり飛行機マニア・兵器マニアが狂喜しそうなゲームである。

このゲームの大きな特徴は、ゲームのポイントをエンタープライズ搭載機（総勢八十四機）の運用に絞っている点だ。極端なのはエンタープライズを旗艦とする第7機動部隊の移動で、速度が変えられるだけで方向を変えるコマンドが存在しないのだ。つまり、艦隊は一直線に攻撃目標に向かうしかないのだ。第7機動部隊の行動を阻止するために忍び寄る敵部隊を捜索するには、艦隊の全方位レーダーとホークアイによる哨戒飛行であるが、一度発見してしまえば敵は方向を変えることなく接近してくるので常に捕捉しておく必要はない。索敵そのものより発見のタイミングが重要なのだ。

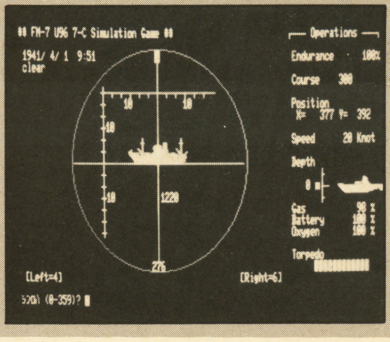
プレイヤーは敵を発見したら敵の攻撃エリアに近づく前に搭載機で攻撃しなければならない。搭載機の発進には準備のための時間を必要とし（一ターン必要）一回に準備できる機数も限られているので、複数の敵に遭遇したと





▲タンクコンバットより

▼U-Boatより



きなどはよく考えて指令を出さないと十分な戦果を得られない。特に敵空母の攻撃機を艦隊の全方位レーダーで捕捉して迎撃できるチャンスは一回限りで、これを逃すと敵攻撃機のミサイル一斉射で第7機動部隊はペルシャ湾名物海のもくずとなってしまうのである。敵潜水艦は当然のことながらレーダーでは捕捉できない。バイキングかシーキングの対潜哨戒機でパトロールするしかない。しかし、どの方向に哨戒機を飛ばすかは指揮官の勘しだいなのである。

前にも書いたようにこのゲームは搭載機の運用にテーマを絞っているので、多少非現実的なところもあるが、ゲームが複雑になりすぎず入門用としても適していると思う。

U—Boat（電波新聞社）

第二次大戦中の大西洋におけるドイツ潜水艦（U96）の戦いをリアルにシミュレートできる高度なゲームだ。と書くと、マニア向けの難しいゲームかと思われるかもしれないが、実際にプレイしてみると基本的なルールは非常に簡単で、コマンド入力もファンクション・キーとテン・キーだけの簡単なものだ。ゲームの進行もプレイヤー側のコマンド入力がない限り自動的にターンが進んでいく準リアルタイムゲームになっている。

プレイヤーが入力するコマンドは、艦の進路と速度、潜水深度、攻撃、それから無線だけなのである。攻撃目標である敵船団の位置は、浮上航行していれば陸上や味方の艦から随時無線で情報が入り、索敵でアテもなく海をウロツキまわり燃料を使い果たして立ち往生なんて心配もないしレーダー波探知機や聴音器による索敵も専門の係員がいて異常があり次第報告してくれる。敵艦の情報は方角と距離とで報告されるので、艦長であるプレイヤーはそれをもとに敵艦の進路を推理しなければならないのだ。

輸送船を魚雷攻撃する場合は、待ち伏せして前方からの攻撃かあるいは回り込んで後方からの攻撃が効果的なようだ。船団の進路横方向からの雷撃はよほど熟練しないとめったに当たるものではないし、浮上して105ミリ砲で砲撃もできるが、相当接近しなければならず危険である。前方からの待ち伏せ攻撃の場合潜望鏡深度に潜って雷撃できるので敵に発見されにくいが、待ち伏せのポイントをうまくとらないと魚雷の命中率が悪くなる。私が実際にプレイしてみて魚雷の命中率が最も良かったのは船団の後方からの雷撃である。船団を追いかけながら攻撃するので当然浮上航行しながらの攻撃になる（船団の速度は十三ノットに対してU96の潜水最高速度は八ノットしかない）のだ。いずれの場合も魚雷を発射したら即座に潜行してその海域を離脱しなければ護衛の駆逐艦が集結して爆雷の雨を降らせることになる。

航行中敵の駆逐艦と遭遇したなら、ただちに回避行動をとることをおすすめする。まちがっても攻撃しようなんて考えてはいけないのだ。U96の作戦目的はあくまで輸送船団の攻撃であり、貴重な魚雷をこんなところで使ってはいけない。潜水艦が駆逐艦にかなうわけがないし、他の駆逐艦だってぞくぞく集結してくる。そうなったら運命は海行かばの水漬くかばねなのだ。

対潜哨戒機に対しては、レーダー波探知機の報告が入ったらただちに潜行してその海域を離脱しなければならない。哨戒機はUボートを発見すると爆雷で攻撃し、駆逐艦に位置を知らせるからだ。Uボートから哨戒機を攻撃する手段はない。

このゲームの最終目的は連合軍の輸送船団を攻撃・撃沈して、無事ラ・ロシェルに生還することだ。だからいくら敵を沈めても生きて帰れなければ勝利ではないのである。

最後に、FM—7版のテープだけだと思うが、ベーシックのプログラムの一部にバグがあった。ゲームが始まったらBREAKキーを押してゲームを止め、LIST 1800とキーインする。

1800　GOTO　1770

と出るから、これを

1800　GOTO　1760

と直しておこう。こうしないと燃料補給や修理のためにビーゴに帰港するとゲームが止まって再開できなくなってしまうのだ。プログラムを直したらRUNとキーインしてゲームを始めよう。このときファンクション・キーは使えないので注意すること。

電波新聞社の『U—BOAT』は簡単でわかりやすいルールながら、難易度の高いよくできたゲームだ。一つだけ注文をつけるところがあるとすれば、魚雷の発射命令を撤回するコマンドをつけ加えてほしかったことだけだ。このゲームはできるだけ狭い部屋の中で映画『Uボート』のサウンドトラックを聞きながらプレイすれば気分はもう水面下なのだ。

★★★★★★★★★★

アドベンチャー・ゲームの世界

by キララ君

2年位前から、日本でもアドベンチャーゲームといった物が出ている。多分日本で最初の物はアスキー！にのった『表参道アドベンチャー』だと思う。日本ではまだまだディスクの普及度が低かったから、テープ物のアドベンチャーなんていう奇怪（失礼）な物ができた。表参道もその一つだけど、アップル用のアドベンチャーの初期の『イーモン』(シリーズ現在40数作）というやつに似ていて、テキスト型（文字だけで絵なし）で小さかったけど、完成度は高かった。ところが、もうその頃には、米国ではアップル用にグラフィック型アドベンチャーが根づいていたんだ。今ではインフォコム社がテキスト型でがんばっている。全部英語だし、その英語も難しいけど、入力に一部の前置詞、副詞が使えたり、処理が細かいので玄人うけしてるのだ。ゾークシリーズは有名だけど、『サスペンディド』とか特に『デッドライン』はお勧め。推理アドベンチャーなんだけど、まず付録が付いてる。被害者ロブナー氏の死亡診断書と近くにあった錠剤、容疑者達の調書等。プログラムの方もなかなかのできで、登場人物の動きなんかも疑似リアルタイムでコントロールされてるし、人と話もできる。しかも、普通の推理アドベンチャーっていうと、犯人を見つけて終りだけど、『デッドライン』では証拠集めをして、大陪審（米国の裁判みたいな物）で有罪にしなくちゃならない。まさに究極の推理アドベンチャー、気分はもう刑事なのだよ。

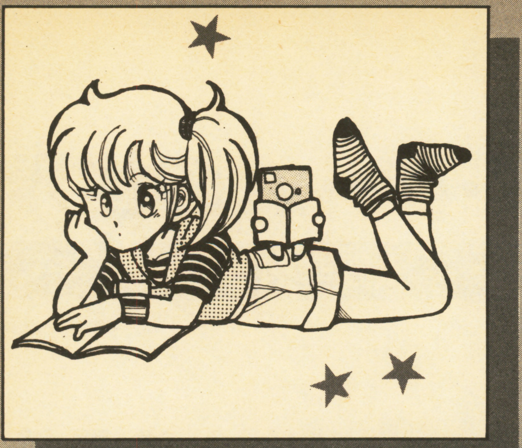
じゃあ、グラフィック型はどうかというと、やっぱり代表的なのは、日本でもスタークラフトの移植版で有名なシェラオンライン社だ。ハイレスアドベンチャーという言葉も造ったこのメーカーの作品はシリーズ全7作。とりわけ最終作の（といっても1年半位前のだけど）『ダーク・クリスタル』はお勧め品。絵もきれいだし処理もいい。なにせ映画とほぼ同時発売っていうのが嬉しい。その他の代表作として特筆ものは『タイム・ゾーン』ディスク両面6枚の超大作。アップルで『クランストン・マナー』が片面1枚だから考えもつかない程世界が広い。もう気違いじみていて、造る方と解く方のデスマッチっていう感じだ。(日本にも2・3人解いた人が居るそうです）今では発売中止になっているけど『ソフトポーン』ていうポルノものもありますので、（テキスト型ですけど）そちらに興味のある方、ソフマップからでも借りて、やってみて下さい。(誰か3人目の口説き方を教えて下さいな！)

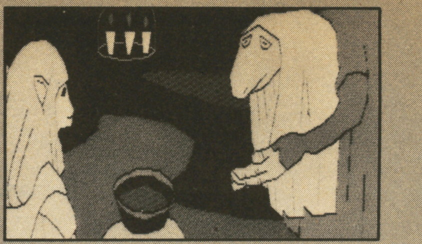
マイナーの代表としてアドベンチャー・インターナショナル（以後A－と略）社のサーガシリーズというのもある。特に難しいことはなく、(それでも十分難しいと思うけど）かといって絵が特別に良いわけでもない。全体にバランス良くまとまっていて良いけど、特筆すべきものはない。しかし、そのコピープロテクトには、ばかばかしくもすさまじい物がある。コピープロテクトというと、正攻法では、ヘッドマークを変えるとか、トラックをずらすとか、様々な方法があるけど、違った方法もある。例えばドロールなんていうのは、パラメーターが1トラックごとに違うんで、コピーする気力もなくなるし、ビーグルブロス社のソフトはプロテクトがかかってないので、逆にみんなコピーしない。A－のはさしずめ泣きおとしプロテクト（?）。デモを見ると、社長のスコット・アダムス氏が出現して曰く、「コピーしないで下さい、しないで下さい、しないで……」。なかなかユニークなメーカーです。

もう一つの代表格は、比較的新しいけど、ペンギンソフトウェア社。元々グラフィック・ユーティリティ（グラフィックマジシャン等）の会社だったのが『トランシルバニア』を発表して以来、『ザ・クエスト』、『コヴィテドミラー』と独得の美しいグラフィックで他を圧巻。新作は『リング・クエスト』。（実は私も絵を数枚しか見てないのだけど、絵の美しさは保証します）一部リアルタイムゲームの要素を取り入れてるという所もある。値段も日本で5千円台（御茶ノ水、パイナップル6502）と格安だから、一度試されてみてはいかがかな？

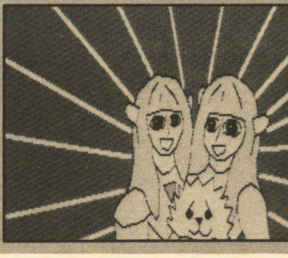
その他にも高速画像処理で有名なフェニックス社(『シャーウッド・フォレスト』といえば知ってる人も多いはず)、独自に言語・ＵＬＴＲＡを開発してアニメーションにこだわるウルトラソフト社、今一つといわれるシリウス社に、ウィザードリーのサーテク社も参入してきて、アップルアドベンチャー界は混戦模様。

じゃあ日本に目を移すと、何があるといってほとんど何もない。本当はあの西洋のアドベンチャーの世界を日本人の感覚で造ろうとするのが無理な話。英語でできているものを日本語に変えると雰囲気まで変わってしまう。スタークラフト社の移植版には及第点をあ





ダーククリスタル
（スター・クラフト
国内移植版より）



げておきたい。けど、一部誤訳（というか、ぎくしゃくしてる所）があるとか、入力文中の助詞を見ないという大胆な欠点のある日本語入力、機械語で書かれていたはずのもの（ちなみに、ペンギン社の作品はベーシックですが）がベーシックに変っていたり、さらには機械語版をバージョンアップと称して出すなど、不満をあげればきりがない。これが、「だってスタクラ」といわれる原因なんだろうなあ。ついでに絵も悪くなっている。もともと、アップルの絵というのは、画面のにじみとか透明感を計算に入れて描かれているから、日本の機械にはそのままじゃ合わない。試しに『トランシルバニア』（余談ですがマック版が出るそうです）のオリジナルとPC版を比べてみなさいな。あのオドロオドロしさが消えてるんです。でもジャングルアドベンチャー、デモンズ・リングは速い。技術的にはもう十分な物ができている。ロリータ2みたいな物は米国にはない。もっとコミカルな物が出るといいなあと思いますね。ただし、立派な日本のマイコン誌たる（?）某誌が、『トランシルバニア』をロールプレイング（以後RPと略）といってるようでは、日本の未来は暗い！

さてRPGはどうかというと、何はともあれ、『ウルティマ』と『ウィザードリー』ということになる。

『ウルティマ』は世紀の奇人ロード・ブリティッシュの作品だ。現在シリーズ3作で、1人（Ⅲでは最高4人まで）の勇者がウルティマワールドをかけずりまわって、目的を達成する。このウルティマワールドの王がロード・ブリティッシュなのだ。キャラクター作成（普通、力、知、運などを決めてから、種族、職種を決める）の要素の中に、男か女か、というのがあったり、（女にすると魅力が増す）ウルティマワールドの〝村〟に行って、ウィザードリー（！）という所に行くと、2人の人間がいて、「いいゲームだろう」とか「コピープロテクト、コピープロテクト」とうなっていたりする。それに現在まで、3作共全く別のメーカーから出したりもしている。どう考えてもロード・ブリティッシュは奇人だ！　この初のコンピューターRPG、『ウルティマ』に似ているRPGをウルティマ型ともいうけど、今のRPGには日米ともにこの型のが多くて、SSI社の『クエストロン』とか、『夢幻の心臓』なんかはこのグループに入る。

これに前後して、本物のRPGをコンピューターで実現したものが出た。

『ウィザードリー』だ。コンピュータが、マスターをやって、敵を繰る。これに最高6人までのパーティーを組んだ勇者達がぶつかるんだ。画面は自分が三次元迷路を歩いている感じで『ウルティマ』と違って非リアルタイムだから、一つの行動を一月迷っても一年迷ってもOK。だんだんキャラクターが成長していくにつれて、子供か恋人の様に思えてきて思わずのめり込んでしまうのだ。筆者はフォルモッサ・リンを中心にした美少女パーティーとか、ダイナマンパーティーを造っているけど、リンかけパーティーとか、聖剣グループ・カオスパーティーなんかもいい。とにかくキャラクター趣味の多いローディストの皆さんにはお勧め品。今年末にはマック版も出て、アップルII用はマウス対応になるそうで、『ウィザードリー』も新しい時代をむかえようとしているのです。ところでこの『ウィザードリー』に日本趣味の人がいて、キャラクターの職業にサムライとか、ニンジャがいたり、敵にダイミョウ、ハタモトなんてのがいるのは良く知られているけど、最新作の『ウィザードリーⅢ』の中の敵に、ローニン（浪人の方、ゴメンナサイ）とか、ミフネ（ん～寝てみたい！　の三船、世界の三船ですよ）ってえのがいるのはあまり知られていない事実だ！

日本の物で『ブラック・オニキス』というのをやってみたけど、実にいい加減だった。『ウルティマ』にしても、『ウィザードリー』にしても、そのキャラクターを自由に造り変えるソフト（『ウィズエディット』等）が出ている程、キャラクターの設定というのは重要なのに、そのキャラクターの設定がいい加減なのだ。髪型や服装なんてどうでもいいから種族とか職業なんかに個性を求めたいなあ。だけど、地下迷宮に店があるのにはおどろいた。私は勇者よりも、あの店のオヤジを旅に出した方がいいんじゃないかと思うんだよね。

全体的にまだ日本物はレベルが低いんだけど、それはストーリー面、設計面のことで、技術的には十分な物が出てきている。だけど、今一つRPGはその意味が理解してもらえてないみたい。RPGとアドベンチャーが一つになる日はいつなのか。私は、日本からいつかは、本当に世界に通用するアドベンチャーが、RPGが出現する事を祈るのだな。

★★★★★★★★★★

ロールプレイング・ゲームの世界

——人間辛抱が肝心ぞ——

by★浅間遙

映画「E.T.」でE.T.が仲間の宇宙船においてきぼりをくった晩に、エリオットの家で悪ガキ供が集まって夜遅くまで何かのゲームに熱中していたのを憶えているだろうか？

それが『DUNGEONS & DRAGONS』（地下牢と龍の意、通称D&D）と呼ばれるロールプレイングゲームなのだ。コンピュータ・ゲームの話をする前にちょっと「ロールプレイング・ゲームとはなんぞや」とゆーことをぶちかましてみたいと思う。

そもそも、ロールプレイング・ゲームとゆうものは日本でいう『ごっこ遊び』を高度なゲームにした遊び。と、一般的に言われている。『ごっこ遊び』とはそう『電車ごっこ』とか『怪獣ごっこ』、『お医者さんごっこ』や『団地妻・真昼の誘惑ごっこ』とかの『ごっこ』なのである。つまり自分が何かのキャラクターになり切って遊ぶゲームのことをロールプレイング・ゲームというのだ。ゲームというからには単なる『ごっこ遊び』とは違うロールプレイング・ゲーム独特のシステムがある。それが『ゲームマスター』だ。ゲームによってはレフリーとかタイムマスターとか呼ばれているが、『ゲームマスター』というのは一言で言えば「そのゲームにおける神の役割」をするプレイヤーのことだ。つまりゲームルールの最終決定権を持ち（というのはロールプレイング・ゲームのルールブックに書かれているルールというのは細かいところまで完璧に決められているわけではないのだ）ゲームのシナリオをデザインして（そのための参考書やシナリオ集なども発行されている）ノンプレイヤー・キャラクター（プレイヤーが演ずる以外のキャラクター）をあやつるゲームの審判（軍人将棋の審判とは格が違う!!）なのだ。ゲームがおもしろくなるかつまらなくなるかは、ひとえにゲームマスターの力量で決まるといわれている。

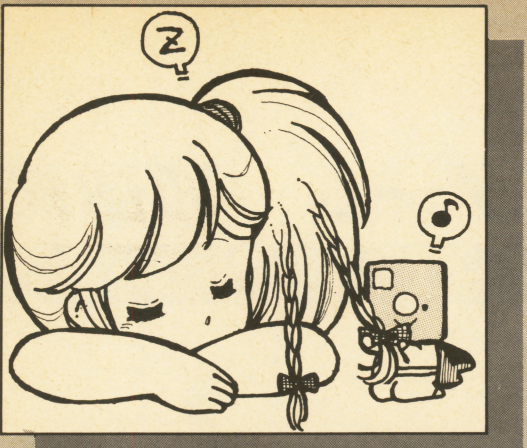
ロールプレイング・ゲームはどんな世界でもシミュレートできるのだが、やはり一番多いのは前のD&D（ダンジョンズ&ドラゴンズ）のようなファンタジーの世界だろう。ファンタジーというのは欧米人にとって非常になじみ深い文学のジャンルで、ゲーム設定としては、J・R・R・トルーキンの「指輪物語」や映画「ダーク・クリスタル」を想像してもらうとわかりやすいだろう。プレイヤーの演じるキャラクター（人間とは限らない、小人や妖精、モンスターを演じてもいい）はゲームマスターのあやつる「敵」と闘いながらその世界のどこかに隠されている財宝を捜し出す、というのが基本的パターンとなっている。次に多いのはSF、それもスペース・オペラの世界だ。SFロールプレイング・ゲームの中で最も有名で人気が高いのは米GDW社の『Traveller』（トラベラー）シリーズだ。SFロールプレイング・ゲームの中には『トラベラー』もそうだがシミュレーション・ウォー・ゲームとクロスオーバーしているものもある。その他ロールプレイング・ゲームには戦争ロールプレイ、ギャングロールプレイ、スパイロールプレイ、それからなんと日本武士道のロールプレイング・ゲーム（もちろん日本で作られたものではない）なんてのもあるそうだ。

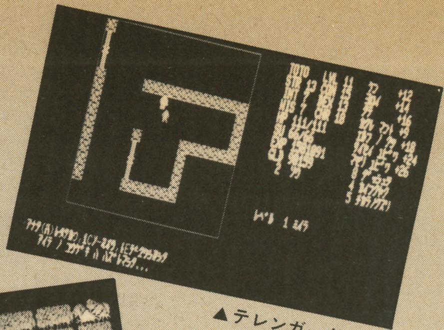
ロールプレイング・ゲームはシミュレーション・ゲームの一種には違いないが、シミュレーション・ゲームがふつう「闘い」をテーマとして「勝利」を目的としているのに対して、ロールプレイング・ゲームではそれぞれのキャラクターの「成長」をシミュレートし、目的の達成（財宝を手に入れたり、権力者の地位についたり、○○○と×××したり）つまり「成功」に至る「人生」（少々おおげさな表現かもしれないが）のシミュレーション・ゲームということができると思う。

ロールプレイング・ゲームが他のシミュレーション・ゲームと違うもう一つの点は、ゲームをプレイするため最低限必要なものはルール・ブックとサイコロだけだ、ということだ。ゲーム盤とか駒なんかは単にゲームの雰囲気を盛り上げるため、とか、ゲームをわかりやすくプレイするため、なのである。ロールプレイング・ゲームは近年アメリカで大流行し、あまりに多くの人々がゲームに熱中して社会問題になったことがあるそうだ。（そういえばTV映画「アメリカン・ヒーロー」のエピソードの中に大規模なファンタジー・ロールプレイング・ゲームに熱中している学生が出てきたっけ）

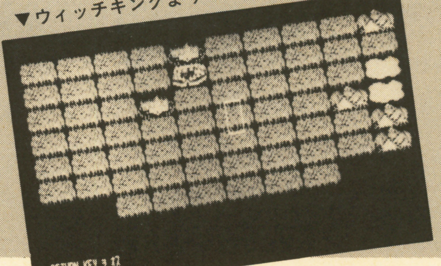
それじゃあコンピュータ・ゲームのロールプレイング・ゲームを見てみよう。コンピュータ・ロールプレイング・ゲームの最大のメリットはコンピュータがゲームマスターをしてくれるので、一人でも手軽にゲームを楽しむことができる、ということだ。

ゲーム・マニア奮戦記





▲テレンガードより



▼ウィッチキングより

DUNGEON（光栄マイコンシステム）

まず始めに断っておこう。このゲームは辛抱強くない人、せっかちな人、にはあまりおすすめできない。できれば、デートの待ち合わせで三十分以上待てる人、山手線を五周以上回っても飽きない人、米つぶを一つずつ千個以上数えられる人、一晩くらい徹夜しても平気な人、想像力が豊かな人、方向感覚が優れている人、こういった人にこのゲームをすすめたい。

ゲームの目的は、ある島（大陸）の地下に広がる地下迷宮のどこかにある黄金郷（エル・ドラド）を捜し出して、伊豆名物成金まんじゅうになることだ。プレイヤーは、戦士、僧侶、魔法使い、盗賊、忍者、の中から職業を選ぶことができる。どの職業もそれぞれ一長一短があって特に有利な職業というのもない。（らしい）プレイヤーは初めは地上で、モンスターを倒すことで金を貯めなければならない。ゲームが始まったらすぐに町を捜すことだ。町の近くまで来たら、そこからあまり動かないほうがいい、動かなければ食料はぜんぜん減らないのだ。モンスターが現れるのを待って、倒せば金が手に入る。そうして少しずつ金を貯めて食料や武器を買うのだが、この過程がやたら単調なのだ。野でも山でも出てくるモンスターに変化はないのであまりウロウロ動きまわる必要はないし、城を見つけてもなかなか中へ入れてくれず、たとえ入って王様や王女様に会ってもたいして金をくれるわけでもない。へたをすると経験不足のままダンジョンへ落とされてしまったりするので近づかない方が無難かもしれない。町の中の教会では神父に献金すれば耐久ポイントを増やしてもらえる。住民に話しかけて何かを聞き出すことができるがもちろん金を取られる。（所持金がゼロの時でも聞くことができるので、この時は金を取られずにすむ。たぶんバグなんだろうけど）

経験ポイントや耐久ポイントが十分になった（と思った）ら、入口からダンジョンの中に入って、いよいよ黄金郷（エル・ドラド）を捜しに行くのだ。ダンジョンの入口は自由に出入りすることができるが、必ず地図を作りながら進まないと、二度と生還できないだろう。ダンジョンの中は3D迷路になっていて、モンスターは美しいグラフィックスでなかなか楽しい。（といってもすぐに飽きる）

最後に、このてのロールプレイング・ゲームは途中でゲームのデータをテープにセーブできるので、ゲームのはじめのうちは、こまめにテープにセーブしながらたとえ死んでもそこからやり直せるようにするといいのだ。

TELENGARD（木屋通商）

このゲームはアメリカのシミュレーション・ゲームの二大メーカーの一つであるA・H（アバロンヒル）社のアップル用ゲームソフトの日本のコンピュータ用に移植したゲームである。

前に紹介した光栄『ダンジョン』もそうだが、この『テレンガード』もテープのロード時間がやたらに長い。それだけ内容の濃いプログラムなんだろうけれど、だいたい十五分ぐらいはかかるのではないだろうか。こういう長いソフトをロードする時は、ロードし終わるまで風呂にでも入ってくるといい。風呂上がりのさっぱりした頭脳で難しいシミュレーション・ゲームを楽しむのだ。

はっきり言ってこのゲームはおもしろい。病みがつくことうけあいだ。光栄『ダンジョン』のように単調な場面が続くこともないし、必ずしも地図を作る必要もない。ただ、このゲームの最終目的が何なのか、マニュアルを読んだだけではよくわからない。実際にゲームをやってみてのおたのしみといったところか。

『テレンガード』は五十層にもなる巨大迷路だ。下に行けば行くほどレベルの高いモンスターが現われるので経験レベルの低いキャラクターは一瞬のうちに殺されてしまう。少しずつレベルを上げながら下に降りていこう。ゲームの始めにキャラクターを作る時、できるだけ体力とカリスマ性の高いキャラクターにするといい。なぜなら、カリスマ性が高いとモンスターから武器や魔法の宝がもらえるからだ。

このゲームに関してはいろいろ書きたいことがたくさんあったのだが、もうそろそろ字数がリミットに近づいてきた。このゲームはキャラクターの名前にカナを使うとデータをセーブできないことがあるので注意しよう。

ファンタジー・ロールプレイング・ゲームをプレイする時のBGMはやはりTOTOの『ハイドラ』とか『セント・ジョージ&ドラゴン』なんかがいい。それともフランソワーズ・アルディの『月の妖精』かな?

★★★★★★★★★★★

アーケード・ゲーム　邪道編

by★ふ★し★ゅ★る

0・序　Introduction

もしあなたが、「アーケードゲームなんて、ガキのやる物さっ。オレは、遊撃手を読んで、Ａｐｐｌｅのアドベンチャーゲームをやっているんだぜいっ！」とか、「僕は、『ＺＥＶＩＯＵＳ』なんて、楽々一千万点を超えるんだ」と言う人は、このページを飛ばして下さい。このページは、そうでない人達が、いかにして恥をかかないようにするかを語るものであります。

1・服装　Wear

まずゲームをする時には、それなりのスタイルがあります。これには大きく分けて、二種類のスタイルがあり、マニア型とプロ型に区別されます。あなたが真似すべき型は、前者の方です。まちがってもプロの真似をしてはいけません。なぜなら、ひとたびあなたの未熟なゲームテクニックを見られてしまったら、ゲームマニアの暗いが細かい情報網によって、「あいつは、にせのプロだ」という話が広がるからです。もしそうなれば、あなたは、そのゲームセンターばかりか自転車で三十分以内のゲームセンターには行けなくなります。（なぜなら、彼らゲームマニアの足は、ちゃりんこオンリーだからです）

それでは、マニアの服装を紹介してみましょう。

＊髪の毛は、一週間に一度以上洗ってはいけない。

＊爪は、ドロがつまってきたなく、その上のばしている。

＊ジャンバーはスタジャンに限る。

＊ズボンは、無名メーカーのジーンズのみ。

＊靴はコンバースもどきで、買ってから一度も洗わない。又は、西Ｕ等の運動靴。

だいたい右記の事を守れば、ゲームセンターにおいての第一の関門を無事に、通り超せるだろう。（つまりゲームセンターに入りびたっている子供達の真似をすることによって、彼らから奇異の目で見られることをふせぐのである。木は森にかくせ！　人間は人の中にかくせ！　と同じである）

ちなみに、持って行くべきお金の種類は、千円札と五十円玉オンリーである。一万円札では、たかられたり、恐喝されたりするので、特に注意を配ること。それからオールマイティーな服装として、制服がある。できればブレザーより詰襟の方が良いだろう。それも、襟が極端に高く丈の長い物。頭はパンチで、ソリなど入っていれば理想的です。

最後に、忘れてはいけない小道具として、タバコを挙げておく。最近ゲームセンターに来る子供達の八十％は喫煙者である。すえなくてもよいから、ゲーム台の上に百円ライターと共に置いておくのが、安全といえるでしょう。

2・場所　Place

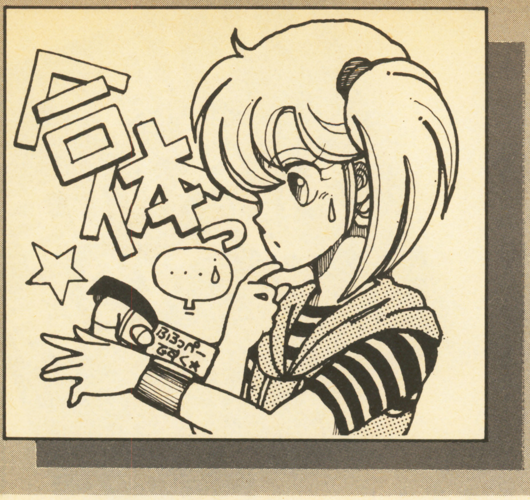
今の世の中では、ゲームセンターと言う所が何処にあっても不思議ではありません。実際に、六本木・赤坂・青山等にあると思えば、人が住んでいるとは思えない埼○県の山奥とか、チ・バ・ラ・ギ（あの、ボーソー族が未だに流行（はや）（っている）している所です）県にもあるのです。

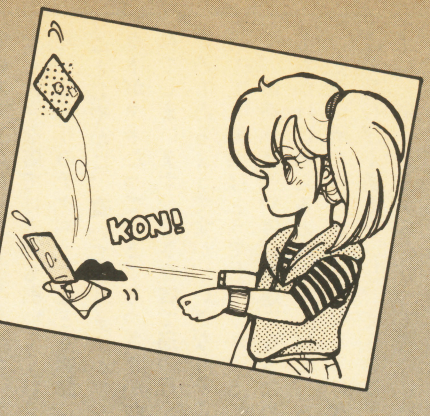
しかし、まだまだ未熟なあなたは、地元のゲームセンターから攻めて行くのが正攻法と言えます。ゲームセンターには必ずそこの常連が居ます。その人達は、さすがにゲームが上手なのです。下手なあなたは、まず上手な人のゲーム運びを良く観察する事です。それによって、そのゲームのこつを覚えます。その次に、お金を入れてゲームをして下さい。そうしないと、「あっ！」と言う間にゲームオーバーになり、子供達から笑われるばかりか、お金を無駄にしてしまいます。そんな事ばかりしていると、新聞に「ゲーム代欲しさに、少年が強盗!!」などという記事で、あなたの事が顔写真入りで世の中の人に有名にさせられてしまいます。（盗む時には、細心の注意を配り、完全犯罪を目指して下さい）

しばらく地元でゲームをしていると、そのゲームセンターでＴＯＰになるでしょう。しかし世の中は、そんなにあまくありません。自信がついたら、地元から都会へ行ってみましょう。そうすると、自分のＨｉ―Ｓｃｏｒｅが、ランキングの十位にも入らないばかりか、ＴＯＰは自分の十倍以上の点数である事を発見するでしょう。その場合もやはり地元でしたと同じように、勉学にはげんで下さい。どーしても自分の名前を書きたい時には、ゲームの電源を抜くという方法もある事を覚えておいて下さい。（でも、この方法ではあなたの名前が、すぐに消されてしまうのは、ひを見るより明白な事です）

補足として、次のような所へは行かない方が良いでしょう。

＊かっこいいオートバイ（しぼりのアップハンドル・ギャクマンジ・むらさきや、ピンクのラメとそう。）が、たくさん止まっている所（がたむろしているところ。）。





*かっこいい自動車が(しゃこたん。たけやりマフラー・ハの字タイヤ・バカでかい、エアロパーツ。)、たくさん止まっている所。
*スーツを着て、パンチ頭で、サングラスをかけているお兄ィさん(やくざ)のいっぱいいる所。

どうしても行きたい人は、知人・友人に手紙を残し、生命保険に入ってから行きましょう。そうすれば、もしあなたが死んだ時にも家族の人達は盛大なそー式をきっとしてくれるはずです。

3. やるべきゲーム What kind of game

ゲームの初心者であるあなたは、ゲームをやる時に恥をかかぬよう細心の注意が必要となります。その場合には、あなたの知識のすべてを使えるゲームが良いでしょう。たとえばあなたが、オートバイや車が好きならば、ためらうことなく『ポール・ポジションII』を選んで下さい。なぜなら、この『ポール・ポジションII』では、色々なサーキットを選べます。中でもあなたが選ぶべきサーキットは、「スズカ・サーキット」です。「スズカ・サーキット」は、八十三年から最終コーナーに、「カシオ・トライアングル」という、シケイン(障害物)が出来たのです。当然『ポール・ポジションII』にも出て来ますが、実際とは、かなり違ったコーナーになっているので、予選を通れなかった時にあなたは、「いやあ、スズカのカシオトライアングルはもっと深いんだよなぁ。本当のレースでは、あそこは一速でまわるんだけど、ポール・ポジションIIには、HiとLowしかないから走りずらいぜ。オレがF—3で走ったら二分三十秒は切れるぜ!」と言うと、あなたが本当にレーサーで、たまたまゲームセンターに入って来たと思われるでしょう。又は、飛行機好きの人には、『MACH・III』が最適でしょう。このゲームは、日本の法律により海外輸出が出来ないのです。(武器輸出法に、折触するようです。つまり、あんな○さいゲームが、「エア・コンバット・シミュレーター」になるんですね㊫)ですから、もしあなたがすぐに撃たれても、「なんだこのゲーム、逆中(はいめん)もできなければ(からのちゅうがえり。)、エイトロールもスナップ・アップも出きゃしない。おまけに、戦闘機とヘリが同じスピードだなんて、オレがアメリカのNASAでやってきた、F—18(ホーネット)フライトシミュレーターとは全然違うぜ!」とか言って見て下さい。そうすれば、あなたは飛行機乗りとして、子供達から尊敬されるばかりか、赤い色をした左向きのお兄さん方によって、どこかで気持ち良く天上へ昇れるでしょう。間違っても『ゼビウス』等はやっちゃいけません。子供達は、あれをエンドレスで楽しんでいますので、十万、二十万はおろか、百万点でも笑われてしまいます。ですからあなたは、アメリカ帰りのフリをして、「あっちでは、ゲームセンターにはパックマンしかなくてね」と言い、おもむろに『パックマン』を始めて下さい。事前に練習することを忘れずに。(『パックマン』は、完全なパターンゲームなので、誰にでも他人に見せられる点になります。おまけに、今のゲームセンター小僧の七割五分は、『パックマン』をやったことがないはずです)それでもすぐに死んだ時はすかさず、「アメリカのパックマンと日本のパックマンをくらべると、パターンが違うし、スピードもアメリカの方が早いなぁ。日本のは、あまりにも遅いんで、タイミングが合わないや」とでも言っておけば、一応のメンツは保てるでしょう。

4. その他 Others

その他として、覚えておくと得する事をつけたしておきます。

*ただでゲームをする方法(こんなことをしちゃだめだよ!)(二通り)

まず一つは、百円のゲームに対する方法です。五円玉を十枚ぐらい重ねて、まわりにセロテープを三回ほど巻きつけます。そして、一枚一枚に、カッターで切り離し、まん中の穴を適当な物でうめます。はいっ! これで百円玉ができました。あとは普通に使うだけです。(ただじゃないか㊫)

次に、テーブルゲームをただでやる方法です。テーブルゲームで、ワンプレイヤー側から見て左側面のツープレイヤーの方に、ヒューズとスイッチがあります。(底についている物も有)そのスイッチは、ゲームの電源なので、すばやく「OFF」▼「ON」とすると、ゲーム機が誤作動してクレジットが、あがります。しかし、クレジットが二や三なら平気ですが、たまに五十八とか九十九になってしまいますので、その時は店主に見つからない様に、前出の小道具「タバコ」をさりげなく置いて下さい。これで、安上りにゲームを楽しめます。

最後に、電子ライターは絶対に使ってはいけません。今の機械にライターを使用すると、ブザーが鳴ってしまいます。その場であなたは犯罪者になりますので気をつけて下さい。

※以上の事は実行すると怒られゾンですヨ!

★★★★★★★★★★

いい店・よい店・フツーの店

——今、少年は秋葉原をめざさない!?

by Kyouくん

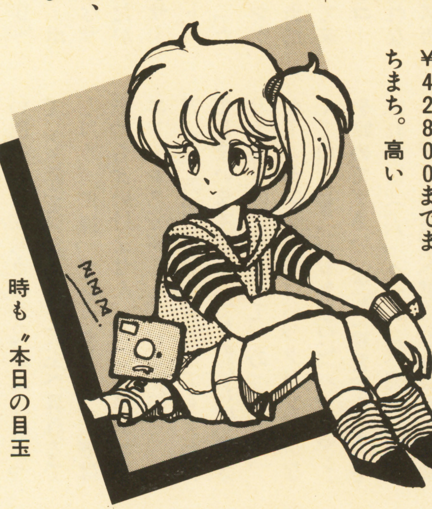
え～と、僕はそれほどソフトもハードもくわしくないので、買い物の方の話をしてみたいと思います。マイコンも電化製品のひとつなので、マイコン雑誌などでも東京だと電気の街＝秋葉原あたりの店の紹介ばかり載っていますが（すみません、自分の行動範囲上、どうしても話題がローカルになってしまいます）、行った人ならご存知の通り、そんなに安くはなりません。古い機種ならともかく、人気のあるものは、ロケットやラオックスなど大きな店では1割も引いてくれません。値切りのテクニックなども雑誌にまことしやかに、書いてありますが、シロウトがマネたって、まずあっさりかわされてしまいます。小さな店で通の行くところもあるようですが、いきなりそこに行っても結果はどうでしょうか。とにかく、値切り交渉や店の常連になるためのもちかけは考えるとおっくうだし、ちょっと遠い所からだと、そうなじみになるほど足しげく通えないし、そうなるとちょっと安くなるからといって買いにいっても、交通費で足が出ます。ハードの方はそう何度もというわけにはいかないにしても、ソフトの方は、秋葉原でもほとんど定価ですし、まけてもラオックスが会員で数%、マルゼン無線で1割といったところです。（それもマルゼンは品数が少い！）

で、今僕が通っているのは、新宿の西口です。西口といってもマイコン誌によく紹介される高層ビル街の方じゃなくて、♪新宿西口、駅のそば――と歌にあるあの駅前の、カメラ・ショップ街なのです。ヨドバシ・カメラ、カメラのサクラヤ、カメラのドイ――といった安売り店、カメラだけじゃなくテレビからビデオまで扱うようになっているんですが、マイコンもその目玉のひとつになっているのですよ！ ヨドバシなんて、マイコン専門のNo.1ショップなんてのまで出している。

で、どのくらい安いかというと、ハードは専用ワープロからPC-9801などからMSXクラスまであって、モニターやらプリンターも含めて、秋葉価格よりひとまわりは安い！ たとえばキャノンのMSX「V10」が¥54800→¥39800とか、ファミリーコンピュータが¥9800とか、FM-7用ダブルディスクが¥99800とか……。ただし、さすがに表示価格より値切るのは勇気がいりますけど。

ソフトについても、なんと表示価格が初めから定価の15%引きなのです(ノ_)。そしてマイコン関係の書籍が10%引き。そしてこのヨドバシの場合は、だれでもなれる会員制度があって、この会員カードを見せると、本人以外の人でも、1万円以上の買い物をすると、さらに3%まけてくれるのです。何の交渉もせずにここまで引いてくれるんですから、シャイな僕らにはピッタリのお店ですよね。

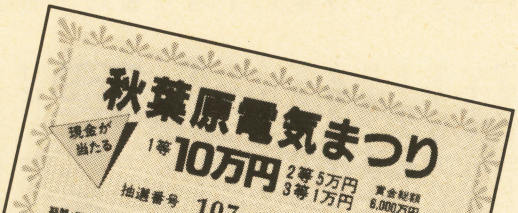
それじゃ、このカメラ街で買う時のアドバイスをしておきます。まず、ハードの値段は日によって違うことがあります。先ほどの「V10」など、¥39800～¥42800までまちまち。高い時も〝本日の目玉商品〟なんて書かれていたりするから注意！ まわりのドイやサクラヤも、日にちとモノによってはヨドバシより安い時もあるので、どうせすぐそばなんだから、とにかくひとめぐりしてみましょう。それと、ヨドバシの場合、本店のマイコン・コーナーとNo.1ショップとでは、おそろしいことに値段が違うことがあります。それも、専門店のNo.1ショップの方が高いことが…。こんな時は「本店では××円だったので、同じくらい安くしろ」とかけあいましょう。この場合は、たいていそろえてくれます。これを逆用して、知りもしないのに「本店では××円だった」とゴマかして値切る手もありますが……度胸がいりますねえ。



もうひとつ、これらの店の長所は、売り場面積が広いので、いわゆるマイコンから、ゲーム用マシンまで、幅広くとりそろえてあることです。マイコンショップではあまり並べてくれない、アルカディアやマックス・マシーンなど、ソフトもいっしょにズラリ！ そしてこれらはマイコンよりもさらに安くなっています。先ほど例に出したファミリーコンピュータなど、ゲーム3本ついて¥14800なんですから。

そうそう、先ほどの会員カード、3%引きの他にも、年に何度かある会員用の特売会も利用でき、たとえばアルカディアが¥3000～4000とか、4～7割の激安ものが出るのです。さすがにこの時は、店のまわりを人の輪が何周にもかこむようなすごい混み方ですけど。

とにかく、新宿だけじゃなく、池袋のビッグカメラやサンゴーカメラなど、この手のカメラショップはみんなねらいめですよ。あと、キムラヤなどディスカウントショップもなかなか安いですよ。



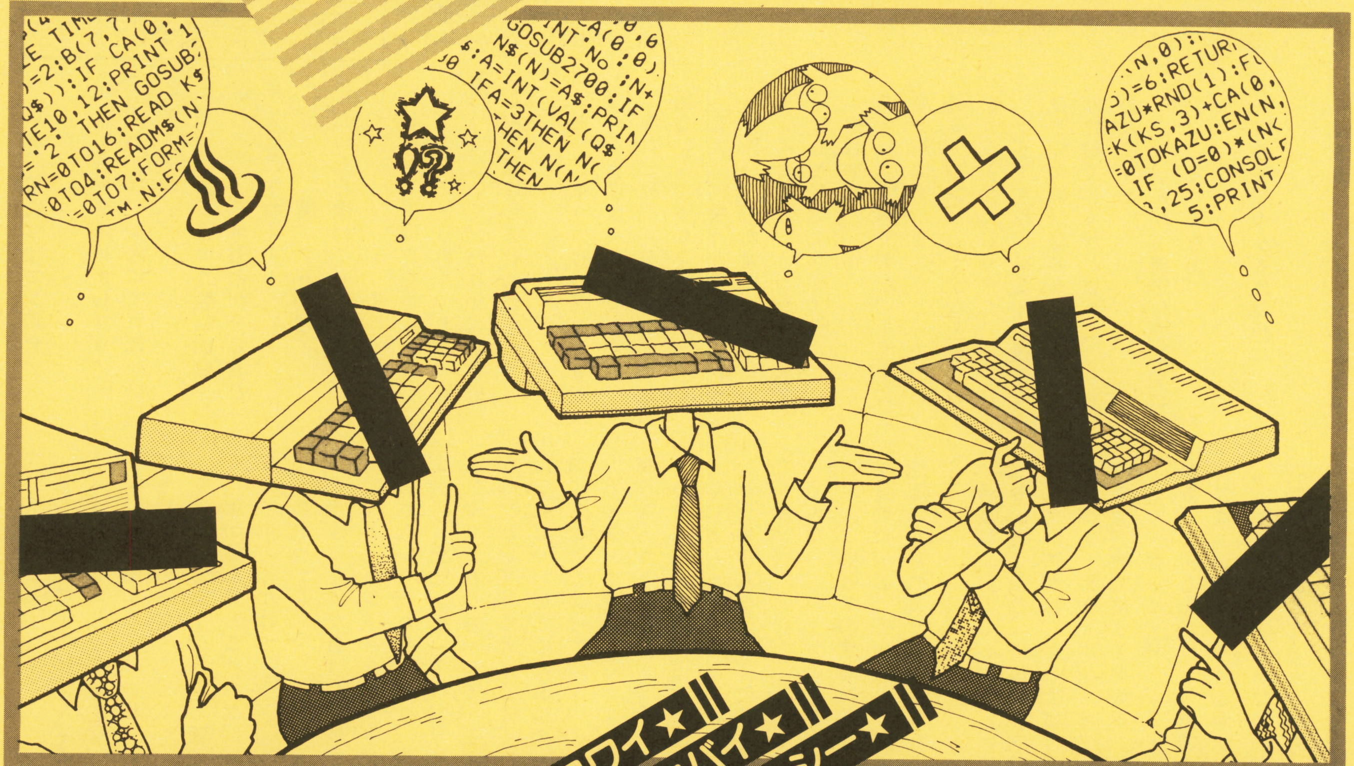
▲秋葉原のイメージを象徴するような、秋葉原電気まつりの現金くじ……でも80枚手にして1円も当らなかったやつもいたな

はみだし
特別企画

——ソフトからハードまでダベッちゃおう♪

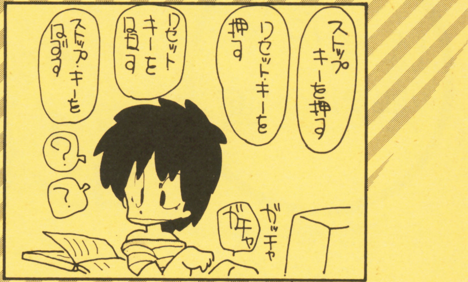
マイコン覆面座談会

——さる分野の世界では、誰が言ったかわからないから何でも言えちゃうと重宝がられるこの企画、ひとつマイコン界についてもユーザーの言いたい放題をズラッと並べてみましたが…!?



★コワイ★ ★ヤバイ★ ★オカシー★

座談会



※このオソロシイ座談会にはカットなんて入れれません。よって、マイコン音痴の椎名崇さんの挑む、1コマピュータ・マンガをLOAD・SHOWします！

いざ、覆面マイコン集合！

「まず名前を決めましょう！」
「えっ、な、なんにすればいいんですか？」
「やっぱりこういう席だから、それぞれ、FM君とかPC君とかX君とかねえ……」
「じゃあ、僕、ケガニ君！」
「だったら僕は、りんご君がいいや」
「じゃあ、僕はフジさんだな」
「そんなアメリカかぶれなんかいってないで、だれか、MZ君なんて名にしませんか？」
「……」
「あっ、そう。じゃあしょうがないから座談会に入ります」
「あれ、結局、発言者の名前は出ないんですか？」
「ええ、何言うかわからないから、恐いのであえてつけません！ みんなも、うっかり本名で呼びあわないように！」
「やれやれ」
「それで話題ですが、まずアスキーがはやらせようとしているMSXコンピュータなんか、ポピュラーなんじゃ？」
「そうですね、MSX機種の今ひとつの伸び悩みを、どうすれば打破できるかと言うことから始めますか」
「……なんか、無理に座談会口調にしているなあ」

MSXがウケるには!?

「とにかく、そのMSXについていってみましょう」
「もっと子供にアッピールすることが必要なんじゃないかな、一家に一台ホーム・コンピュータをめざしてるなら」
「すると、コマーシャルも変えて、象が踏んでもこわれないMSX！――とかね」
「うわーっ」
「小学校に子供が自慢して持っていくと、〝ホントか、ホントにこわれないんだな!?〟とか、ガキ大将が机の上からとびおりてむりやりこわしちゃって、子供がベソかいて帰るとか……」
「それじゃ、ひとむかし前の人気ふでばこだよ！」
「じゃあ、2重底になっているMSXとか、ROMカートリッジがさしこみ口からミサイルみたいにとび出るMSXとか」
「それもみんな、ふでばこじゃないか！」
「そんなら、バナナの香りとかフルーツの香りのするMSX。給食前にいじっていると、ふと空腹にかられてかじりたくなる……」
「今度は、けしゴムか」
「もーちょっと、外に目を向けられないのかね。たとえば、通学路にあるガチャポン・オモチャの販売機でMSXを売る。ケースの一番上に、HitBitが置いてあるんだけど、出てくるのは古いMZばかりとか」
「ハドソンソフトがソフトの自動販売機開発してるんだから、ハードだってできないことない

マイコン覆面



よ」

「ディスケットがクジになっていて、ラベルをはがすと〝当り!〟とか書いてあって、本体がもらえるとか」

「そう子供だましの発想じゃなくて、ナウいのはないの!?」

「アウトドア・ライフなんてのにかぶれて、サバイバルMSXなんてどう? 20気圧防水MSXとかさ」

「海底で使えるケーブルもついてくる」

「長い間、深海で使っていると、水圧でモニターのグラフィックが横につぶれてくる。ドット比が変わったりしてね」

「コマーシャリズムに乗って、大気圏再突入MSXとか! スペースシャトルから、A社とB社のMSXを落っことして、A社はと中で燃えつきましたが、我が社のMSXは……ほーら、ディスクを入れると、ちゃんと走ります!」

「比較広告なら、〇ニーと〇ショナルのMSXでゲームをやらせて、どっちがおもしろかったかを聞く。で、〝なんと半数近くの方が〇ニーを選びました! まあー!〟——とかね」

「あのなあ、ゲームやる分にはどのMSXも同じだろーが! 統一規格の意味がわかってないな!」

「あれ、見てくれの統一じゃないの? キーは安っぽくするとか、テン・キーはつけないとか……」

「イヤミ、イヤミ」

「さっきのテストCMなら、車の助手席にMSXをのせて走らせ、ドーンと壁にぶつける。人はぐちゃぐちゃですが、当社のMSXはこの通り動きますとかね。だからMSXにはシートベルトをかけよう」

「またズレてきたぞ。そもそも家庭ユースのコンピュータとはどうあるべきか?」

「やっぱり、今あるビデオやレーザーディスクにつなげる以外にも、家庭のメカに接続してコントロールできるようになればいいんじゃ? ガスコンロにつなげると、RGB対応になるとかさ」

「ふつーは青だけなんだけど、ツールを開発すると中間色とかパレットが使える。スプライト機能で、となりのガスコンロに火が移ってったりして」

「オプションのガスホースを使うと、15台までつなげる」

「だけど、同時に5台つけると色が消えちゃうとか、1台のガスコンロには2色しか使えないとか……」

「MSXの構造上の欠点だな」

「バカバカしい!」

「でも、たてに5−2個並べれば、オーロラ・ビジョンになりますよ」

「アルタにこのガスコンロ並べて、下のマクドナルドがその火で焼いてる」

「家庭を家というものまで考えて、オールインワンのMSXハ

座談会



ウスなんて」

「すべてMSXで制御しちゃうわけ!?」

「すると、たたみがインターフェイスなんだ。辞書がいっぱいとじこんである、漢字ROMたたみとか、印刷所用のプリンターたたみとか……」

「オプションに犬小屋なんかがあって、大きなソケットでガッチャンとつける。すると、間取りが増えるわけだ」

「そりゃ、拡張RAMカートリッジのことだな」

「初めは小さい家でさあ、兄き分の大きな家をつなげると、倍楽しめる」

「魚の焼きあがりが3倍早くなるとか、テレビの速度が3倍になって、1日で3日分のニュースが見れるとかね……」

「今度は、FMXとFM―7のことだな。だんだんマジな話題になってきたぞ」

いっちゃおう、MSX!

「日本ソフトバンクも、アスキーに対抗してMSXを作ればいいんだよ。こっちの方は、たとえば外見の統一とかね」

「それじゃあ、見分けられないでしょ! うっかりひどいの買ったらどうするの」

「しまった、NECを買ってしまった。前のカートリッジが使えない! とかね」

「ソケット、ケーブルも同じにしちゃう」

「意味ないなあ」

「ところでマジな話、やっとディスクが出たので、MSXのアメリカ産ゲームが楽しみだね。アップルなんかのソフト作ってるとこも、とりかかっているそうだから」

「そうすると、急に、U撃手がMSXをほめだしたりして」

「アメリカで売ってるからかい?」

「とにかく、アップルの移植ゲームが出るとうれしいなあ」

「ところで、MSXって、PC―6001と同じなんですよ、実は。6001の周辺機器はすべて使えるんです。あんまり話すなって言われたけど」

「PC―6001用ジョイスティックの、クイックショットも使えるのかな」

「あっ、それ、一番腹立ったのは、FM―7用のジョイスティック捜しに行って、7用のクイックショット売りつけられた時ね。いざ使おうとすると、プログラム・アスキーなんかにのってるやつをコントロールできるだけで、普通のゲームには使えなかった。その後MSXを買った時、MSX用のクイックショットを買ったら、どー見てもFM―7用と同じなんだ。それでためしにFM―7のをMSXに差したら動くじゃない! それでなくてもクイックショットはMSX用ジョイスティックの中では4500円と高価なのに、さらに1万円近い金を出してF



マイコン覆面

M—7用に同じもの買ってたかと思うと…。7用にプログラム・テープがついているものの、わりは合わないなー」

「みんな買うんじゃないぞ！」

「ところでさ、MSXのゲームって、クズが多いね。MSXマガジンなんか、ありもしないゲームを発売中とかって書いてあって、期待して待ってもなかなか……なんてこともあるし」

「何でもかんでも、ROMカートリッジにしてしまえば4500円以上つけれるから、作る方はいいけどね」

「でも、MSXの将来性ってのは、PC—8801と比べるとずっとあるぜ！」

「PC—8801なんて、PC—8001が出ている8年間、土の中でずっと組み立てていて、世に出ると一週間の命！」

「すっごいたとえだなぁ」

「で、使えないソフトと抜けがらが残る」

「うまいっ！ さすが元・オチ研」

「その点、MSXは寿命が長そうだから」

「じゃあ、いいソフトも出るかなあ」

「アップルなんか、ハードだけ見ればパピコン以下だぜ。ただ息が長いから、いいソフトが出る」

「アップルと違って、今は家電メーカーも出してるから値引きしてくれるのもいい」

「僕も、1台MSXが欲しいなあ」

お次はディスクのアイデアだ

「アップルの移植ものMSXゲームっていうと、当然ディスクになるのかな」

「だって、MSXにディスクがついたじゃない」

「なんかそれやってると、前のPC—6001と同じパターンのような…。あれも最初は、さしこみ式のROMカートリッジを売りものにしてたけど、そのうちディスクが出たら、ディスクソフトばっかりで、カートリッジは忘れられたでしょ」

「だってロクなソフトがカートリッジで出てなかったもん。それに高かったし」

「うん、MSXの場合はカートリッジが普及しているから、逆に家庭内にいかにディスクをアッピールするとこから始まると思うんですが…」

「そうすると……また、やりますか！ MSXと同じコマーシャル展開を」

「えっ、さっきのジョークのパターンまたやるつもり？」

「だから、ディスケットをもっと普及させるには、どーしたらいいか」

「MSXなんか考えると、子供うけねらって、どっから切っても同じファイルばかり出てくる金太郎ディスクとか」

「こいつ、まださっきのダ菓子屋的発想がぬけとらんな」

座談会



「じゃあ、お母さんにこびて、味つけディスクとか」

「こいつ、黒いからってノリにしてら」

「両面倍密の高タンパク・高カロリーの、カロリー・ディスクとかさ」

「アウトドア用で、みんなで遊ぶフリスビー・ディスクとか」

「あーっ、子供でも考えるネタだぜ」

「同じアウトドアなら、まん中が透明なレンズになっていて、火を起こすのに使える、レンズ・ディスクとか」

「もっと未来派志向でいこうよ！　フロッピーディスク・ユニットが、リニアモータードライブのディスク。半分浮きながら回転してるわけ。浮いてるからキズもつかんでしょ」

「おおーっ！」

「でも磁力で浮いてるんだから、読み書きできないじゃない」

「その難点さえ克服できたら、すっごくナウいんじゃないかなあ……」

「リニアモーター考えてる限り解決しませんよ！」

「もっとなじみやすい形に変えればいい！――なぜ今まで丸いディスクしかなかったんでしょう？――なんてさ、ひし角のディスクとか長方形のディスクなんか」

「う～ん、有効スペースがせまくなるなー。どーやって回転させるんじゃ」

「そーゆー、ゆがんだディスクを、イレイザー・ディスクっちゅーんじゃ！」

「おお、SFとレーザーディスクにひっかけたシャレ」

「日本人になじみやすいように、3・5インチからもっとマイクロ化して、0・5インチのディスクを作って、軸を通して6枚ずつ並べるホルダーに入れると演算速度が早くなる……」

「お前、まさかソロバンのつもりなんじゃないだろーな!?」

「鬼に金棒のすごい発想だと思わない？」

ディスク・ユニットだって

「そんなソロバンわくをディスク・ユニットにするんなら、まだいろいろあるぞ。おじーちゃんおばーちゃん用に、わざと回転のはげしいドライブをからだに当ててやる、マッサージ・ディスク・ユニットとかさ」

「また家庭シリーズになった」

「そんなら衣食住まんべんなくいかなくちゃ。ファンが入っていない加熱タイプを、薄切りのトースターに使っちゃうとか」

「朝の食卓にディスク・ユニットは欠かせないわけか」

「ヤマハなんかのMSXとつないで、オーディオに使えないかな？」

「あのドライブ音をコントロールして、楽器にしちゃうわけ。ダブル・ドライブだとステレオになっちゃう♪」

「あっ、逆発想！　ディスク・



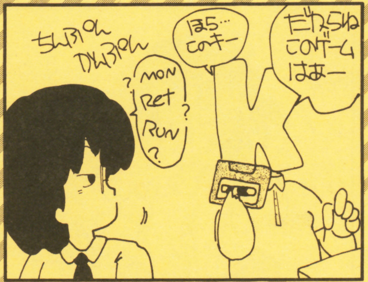
マイコン覆面

ユニットの中に入れるんじゃなくて、横にしたディスクの上にのっけてグルグル走らせてデータ読みとるってのはどうだろう!?」
「まさか、それがバスの形してるとかいうんじゃないんだろうな?」
「いや、ディスクだからトラックだ」
「レコードとおんなじ感覚しちゃってる」
「ディスクの上のラインは何本でしょう? なんてナゾナゾ出すんじゃないぞ」

ハードをたたくぞお!

「そろそろ本題に入りましょうよ。みんな、それが楽しみで来たんだから」
「えーっと、本題ってなんだっけ?」
「だから、色々なメーカーの悪口を言うことでしょ」
「こら、違うよ、批評をしてみようということでしょ」
「でも、いくらでも言えるのは悪口ですよ」
「いや、だから、別にどこのメーカーにも義理があるわけじゃないから、この際、チョーチン記事やヤラセのヨイショじゃなくて、ちゃんと言うべきことはモノを買った身として、言わせてもらおうと……」
「うわー、えらく悪口言うのに大義名分をつけるなあ」
「こらこら、じゃあメーカーの批評をしますから…。どこからにしようかあ?」
「んー、それじゃハードからで、まずNE○をほめたい人!」
「………」
「だ、だれもいないっ!」
「過激な司会だっ」
「だって今の質問、はじめっからだれもほめないってことを前提にしてるもんなあ」
「つまりさ、まず第一に、あそこはころころ機械を出しすぎるんだよなあ!」
「えっ、でもそこがいいって人もいるぜ」
「そうそう、いつでも新しい機種が買える」
「いやあ、あれはもうアイテム! コレクターズ・アイテムですよ」
「そうそう、あれを13個集めてもう一個買うと、役満がもらえる」
「何の話だ!?」
「でも、今までマークⅢは一台も出ていない」
「えっ、日立は、いきなりマークⅤだよ」
「あのマークⅣとかは、どこいっちゃったんでしょうね?」
「いやいや、ひょっとしたら出たっていう話なんだけどね、だれも現物を見ないうちに、生産中止になったみたいだよ」
「N○Cなんかはね、PC—6001と6601の間に、6101、6201、6301……とかあったらしいんだよね」
「へえー、うっかり本気にしち

座談会



やいそう」
「いや、実際Cャープ(かめい)のベーシックなんか、SP―5001から02・03……と全部あったんでしょ」
「実際、そーなんだよなあ、Cャープってさ」
「そうそう、あまりにもひどくて市販されてない！」
「MZシリーズなんて、あんまり出すぎるもんで、自分の持ってるのが何世代目なのかわからない」
「そのあたり、同じCャープのマイビデオ・シリーズと同じなんだね。あれも、マイビデオ8とかマイビデオ20とか、店に行くたびに数が増えていて、少ない数字のものはすぐたたき売りになってしまう」
「でもそんなんじゃ、安くなってもうっかり買えない！」
「うん、特にマイコンの場合、新機種が出ると旧機種が安くなって、売る側は、ソフトの蓄積があるから古い方がトクなようなこというけど、これダメね」
「そうそう、だってもうそのソフト自体が古くなっちゃうものね。新しく開発されるのも、みんな新機種にあわせたやつになっちゃうし……」

N○C博物館なんて…!?

「それで○ECだけど、NE○だけ集めた博物館！――なんてどう？ ただそれだけのさ。たとえば――これは前期型で、こっちは後期型です。外見は同じでも中身が全然違うんです」
「たしかにN○Cは、同じ機種のマシンでも、前期型と後期型では、走るプログラムと走らないプログラムがある」
「PCは成長するコンピュータです！ バージョン・アップ養成ギプスをつけて…」
「大リーグボールかよ」
「大リーグならぬ本場アメリカのマイコン、アップルをめざすんだ」
「そうすると親父さんが子供の肩に手をかけ、木になっているリンゴを指さして、あれがお前のめざすマシンだ！――とかやる」
「で、リンゴが落ちたのを見て万有引力を発見する」
「まぜっかえすんじゃない！」
「とにかくそういうわけで、PC―9801の初期型なんか、今じゃ十何万円で売ってたりするんだよねえ」
「おそるおそるディスク入れてみて、動くかなあっ……と、かけだよこれは」
「何種類あるの？ 9801って……わかんないよお」
「今度、PC―9801Gタイプが出るっていう話がある。今、9801Eから、9801Fと出ているから、次はGだっていうわけ」
「いやあ、今年のマイコン・ショーで○ECのブースで、PC―8801のマークIIはいつごろ出ますかっていたら、まだ



先ですって答えられたって話もある」

「あれ、僕、それと同じ話をその半年前に聞いたよ」

「そりゃ、だって、マークIIの情報だって１年前から出ていたもの」

「そんなことをやるからさあ、マークIIを待ってた人間がＦＭ―7を買っちゃうんだよ」

「いや、あれはＰＣ―８８０１マークIIじゃなく、８００１の方のマークIIを待ってた人たちでしょ」

新顔ＦＭシリーズは…!?

「でもＦＭシリーズにしたってさ、今度のＦＭ―77の３・５インチ・ディスクなんて、何の互換性もないじゃない」

「いや、あれは５インチ・ディスクとフルコンパチがうたい文句なんだよ。だから、５インチ・ディスクのまわりを切って、３・５インチの大きさにすれば入るんだよ」

「確かに入るだろうけど…」

「問題ないでしょ」

「そーかなあ!?」

「だから、ファイルの１～10までを何も入れないで、そして10以後にプログラムを入れるんだよ。それからまわりを切れば、中央のデータはだいじょうぶでしょ」

「う～ん、レコードと同じ感覚でもの言ってる!」

「それとか、オーブンで加熱して縮める」

「そうか、そうすれば倍密で入るな」

「うーむ、論理的だ。あきれるほどに…」

「どうしても不安な人は、ディスケットをオビ状に切って、カセットテープにするとか」

「それは考えなかった」

「確かに使える!」

「使えないよっ!」

「それなら、もっと達人になると、カセットテープをディスクにはって使っちゃう」

「これでアクセスが速くなるぜ! なんてね」

「う～ん、せっかくマジにＮ○Ｅのハードの話をしてたのに……」

「じゃあ、話したがっているので、マークいくつ話をもうちょっとやりましょう」

再びＮ○Ｅのお話を…

「ユーザーはね、１台でもマークIIIが出ると、もうそれだけでマッ青になるんですよ。マークIIIを買った人以外はね」

「つまりですねえ、他の機種もマークIIIが出るのは必至だからですよ」

「あっそうか、ＰＣ―６００１だって不思議じゃないもんな」

「ＰＣ―１００だって、マークIIが出るのを待っている人がいても不思議じゃないですよ」

「ところで、日立なんかはベーシックマスターのレベルいくつ

座談会



からいきなりS1（エスワン）にとんでしまったけど、あれになったら今までのユーザーは、S1を手にしても何に使ったらいいのか悩むと思うんだけどな」

「たしかにS1というのはサラブレッドだけど、ただ騎手がいないんですよ」

「うーん、あれを使いこなしたプログラムを作れる人なんていないんじゃないかな」

「使いきれないけど、いいマシンなんだよ」

「S1なんかは、プラモデルの船底につけてればいいんだよ」

「そのうちA1ってやつが出たりしてね!」

「……や、やっと思い出した。S1ってさ、あの白くて赤いやつ?」

「そうそう、吸盤ついてるの」

「コバンザメみたいなモーターね。やっと思い出したよ」

「お前、ずーっと考えなきゃ出なかったわけ?」

「そうですよ」

「なっ、なさけない!」

「アクセス速度が遅いなあ、こいつは」

「だって、レベル—3だもん」

「そうだ、こいつはレベル—3のユーザーだったんだなあ」

「えーえ、僕はレベル—3を29万8千円の時に買ったんですよお!」

「今度、月ペンの広告をやるという、さとー・○んも、クラッシャージョウをレベル—3でやってたんでしょ」

「そっ、だから単色しか出してない」

「一番コンピュータ・グラフィックでヒサンなのは、5ルゴ13じゃないかな」

「5ルゴ13のOPなんかは、アリゾナコルトのオープニングをただコンピュータ・グラフィックでやっただけでしょ」

「こらこら、話をそらさないで。はい、NE○をほめて下さい」

「やっぱりあれは、これも集めがいのあるコレクターズ・アイテムですよ」

「たとえばPC—9801なんかは、1982年4月バージョン。となりにあるのが、82年4月2日バージョンとかね」

「本体をひっくり返すと、第1版・第2版とか改訂版とか入ってたりしてね」

「そのうち絶版コンピュータ集めとかがはやってきて、プラキャストでコピーするヤツがいたりしてさ」

「だから、中古のマイコンセンターに持っていくと、一番最初のバージョンは初版で値がつくんだけど、2版とかは高く買ってくれない」

「そんなこと言ってると、そのうちPC—9801ジュニアとかコンパクト・サイズのヤツが出て、だれでも手に入るようになる……」

「文庫本か!?」

「なまじプラキャストのガレージキットの方が、性能よかったりしてね」



「某かE(かめい)よう堂みたいに、版権とらないでコピーしたりして」

「いやいや、N○Cなんかは、ソフトメーカーとタイアップして、1機種はひとつのソフトしか走らないようなものにするんじゃ……」

「今でも半分そーだったりしてね」

「でさ、マジな話、PC―880ーマークⅢが出るとしたら、どんなものになると思う?」

「マジな話、8001マークⅡのソフトが走るようになると思います」

「僕はねえ、PC―6601が走ると思うんだよ」

「う〜ん、8801のグラフィックに声が出るとなると、アダルトソフトは作りがいがありますねえ」

「ディスクがさあ、3・5インチとフルコンパチになるんじゃないかな」

「だから、スイッチがあって5インチと3・5インチが切りかわる」

「いや、元がパソコンだから、コンピュータ・センサーで自動判断してくれる」

「そうか、それくらいのバージョンアップなら、みんな買うだろうなあ」

「そうすると、オールコンパチディスクってのが出て、8インチのディスクに5インチが入れれるとか」

「だから、ディスクがドーナツ板みたいになっていて、まん中に入れていく」

「ピクチャーディスクとか、カラーディスクとか」

「ディスクのまん中に絵がはってあるんじゃ、そんなんじゃ読みこまないよ！ またレコード話になってさ」

「最近出てきた、FM―77の3・5インチだと、ディスクを入れるとムチの音みたいにバシッバシッて起動音がしたりして」

「なんですか、それ」

「サンセット77！」

「ふ、古〜い！ だってサンセット77なんてテレビ番組、エニアックが走ったころなんじゃないですか？」

「エ、エニアック!?」

「同じ3・5インチといえば、PC―6601、あれなんかソフトにワープロついているでしょ」

「いやあ、あれは、ワッ！プロって驚いたりして」

「ワーアマって言った方がいいんじゃない」

「間に、ワーマニアってのがあったりしてね」

Cャープはすごい！

「そろそろ別のメーカーに移りたいんだけど……」

「Cャープ！ あそこはすごい！ すんごっく集めがいがある。だって互換性がまったくないんだもん」

「あれは大変なんだよ。古マイコン屋行っても、なかなか集ま

座談会



らないって、マニアが泣いてたもんなあ」

「それにあのベーシックもすごいね。昔、DETっていうのがあったでしょ」

「あっ、この間、古文書といっしょに発見されたやつ」

「いや、タイムカプセルだ」

「壁画になってた」

「土器といっしょに、化石になって出てきたやつでしょ」

「それで、Cャープのベーシックって、すごく遅かったでしょ?」

「知らないなあ。親に聞いたことがあるような気がするけど」

「SP—5001、あのやったらトロいやつ。あのベーシックを逆アセンブルしてみると、始めにZ—80の6502シミュレーターが入っているんですよ。そこから先を見ると、DETのダンプリストになっているんです!」

「わかんない! 戦前の話はちょっと……」

「MZの話すると、必然的に話が古くなっちゃうね」

「ところでMZって、まだ出ているんですか?」

「こらこら何言ってるんだ。まだ一万までいってないじゃないか!」

「とんで、2000系とか5000系とか出てますけどね」

「あれも、と中のやつがあるそうだよ」

「そうそう、2001がマニアに受けているそうですよ」

「来年は、2010が売れるって話だよ。まるでSF映画ね」

「何にも知らない人がMZ—2001をさわったら、急にコンピュータを使いだしたとか」

「岩山の上をふと見ると、黒光りしたディスケットが立っていた」

「うーん、そうか。モノリスってディスクだったんだ。宇宙人の置いていった」

「手でさわって、アクセスするわけね」

「論理的だ」

「月の夜に変な音がしたのは、リードエラー音だった!」

「MZの話をすると、耳が化石になってしまうなあ」

「じゃあ、Cャープをやめて、X—1の話にしよう」

「ああ、あの任天堂の」

「Cャープの開発が聞いたら怒るよ」

「笑ったりして」

「N〇C、Cャープときたら、次はフジ通……」

「あれ、日立はもうやらないんですか?」

「何、それ」

「東芝のまちがいだろ。東芝のパソピア・レベル—IIIだろ」

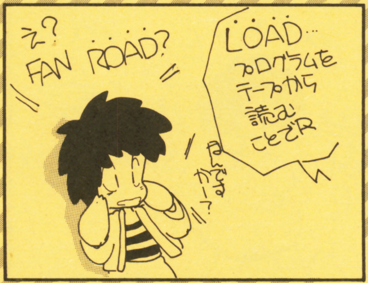
「いや、あれはパソピア—8ですよ」

「あの、負けて快感ってやつね。勝てない快感だっけ」

「あれで競艇やると、絶対勝てないってやつ」

「フジ通に戻って下さい」

「はいはい」



FMよいとこ悪いとこ

「あそこはFM―8からFM―7になった時、内部ルーチンをめちゃくちゃいじくったから、マシン語が使えなくなった」
「友だちに、FM―8にバブルカセットをつけてるのを持ってるヤツがいて、めちゃくちゃヒサンですよ。ワープロにしか使っていない」
「FM―7のよい点は何でしょう？」
「ロリコン・ゲームが、いっぱい出てる♡」
「FM―7のユーザーが昔、何がはずかしかったかっていうと、出てくるゲームがほとんどロリコン・ゲームだったこと」
「ソフト屋さんでは、はずかしいから上にアップルのソフトを重ねて買うとか、弟にたのまれたとか言うのがいたとか……」
「リボンかけて下さいとか」
「FM―7のゲームコーナーはマジックミラーになっていて、夜にならないと見えない」
「いや、カウンターでアレ下さいって言うと、下から出してくれる」
「通信販売とかね。〝私のはずかしいプログラム売ります〟とかあって、郵便局どめになってるの。女の子の名前で。若草寮とかさ」
「はずかしーい！」
「あと、FM―7は、くぼみの所を灰皿にできますよ」
「たしかに、オプションで売ればいいのにね」
「FM―7の気に入らないところは、ハードの外観がブスということですよ」
「それに比べて、レベル―IIIなんかスマートですよ」
「レベル―IIIは顔はいいけど、何もできないんだよね」
「いや、見てくれがよければ、コミケでは売れるんですよ」
「FM―7のいいとこ！ 初期型は、大文字のLとテン・キーの6が、一度押すと2個入る」
「どこがいいんですかあ！」
「だってラクチンじゃない」
「あれを直すだけで、1ケ月かかるんだって」
「FM―7のいいところは、キーが多い！」
「シフトを押さなくても、ダブル・クォーテーションが打てる！」
「いや、あったかいのがいい」
「ものによっては、テープの読みこみが悪いから、夏用・冬用・梅雨用と用意しなければならない！」
「Lキット―16の時から、フジ通はそうなんだ」
「でもこれだけ機能つっつけるってのは、いい証拠かもね」

今度はソフトでにぎやかに

「では、ハードについてワイワイやった次は、ソフトの方に移りましょう」
「最近、キャラクターのきれい

座談会



さだけで売っているのがあるでしょう」

「そうそう、それから、何でもパズルにすればいいと思う傾向もあったりしてね」

「思わず、話題のアニメキャラクターを使ったりしてね」

「それ、ミス・マクロスのことだよね!?」

「まあ、ソフトって、ビニ本商法でしょ。やってみるまでわからない」

「ガンダムだって、ペイントは遅いしゲームになってないなんて声もありますが…」

「いや、あれはテレビに忠実だからゲームになってないんですよ」

「そりゃそうだ。ゲームデザイナーがスポンサーの顔色うかがいながらプログラム作ってたら、いいものはできないよ」

「こう考えればいいんじゃない? ガンダムをやるにはガンダム記録全集がマニュアルとして必要だと」

「全5巻ってのは、記録全集に合わせたわけね」

「説得力あるなあ」

「これもアップルに移植すれば、U撃手でもほめてもらえるぞ」

「エリートの洗礼ってのは、アップルをほめることから始まるからね」

「でも、アップル持ってる人ってたいてい、自分じゃプログラム作らないわけだから…」

「鋭い!」

「アップルを受注生産にして、リッチに金ばりのアップルとかさ」

「それじゃゴールデン・アップルだ。最初、北海道で売っていて、関西の方では大きな型で売ってたりしてさ」

「地方だと8インチ・ディスクで出て、東京だと5インチで出る」

「なんちゅーギャグなんだっ。清涼飲料水のカンのサイズなんかわかるか!」

「ディスクの読みこみ速度が、静岡からこっちは50バイト/秒で、向こうは60/秒だったり」

「またわけのわかんないことを言いだした」

そして話はアップルへ…

「たとえ話なんですが、あの、スターログっていう雑誌があるでしょ」

「あの、宇宙船と1ケ月ごとに出してるやつ」

「違う違う!」

「毎月出るんだけど、右びらきと左びらきだから、表うらから読める!」

「リバーシブルだっ」

「で、その宇宙……いや、スターログで……」

「同レベルだなあ。どっちが怒るかな」

「とにかくその、スターログのアンケートで、一番いい映画は?――ってのがあったんだけど、1位が惑星ソラリス! ところが、投票者数の方は少ないわけ



——ということは、アップルをほめる人とアップルの実売数を比べると、数が合わない！」
「ケガ2とかりん5とか、買っている人がいるからなあ」
「そーゆー人たちは、アップルのソフトをほめる資格がないのでは……」
「でも本物より性能のいいコンパチだって出ているわけだしさあ……」
「本物は、内側が革ばりになっているんだぞ」
「あなたの社会的地位にふさわしいパソコンをどうぞ——なんてね」
「すると一流ホテルでは、フロントにアップルを見せると〝オー！　ミスター・カトー〟とかニコニコしてくれる……」
「アメリカン・エキスプレスのアップル・コンピュータね。たしかにアメリカ製で早いけど」
「アップル・コンパチといえば、やっぱり、ヘンな言い方だけど本場はホンコンでしょ」
「でもホンコンのは、竹を削ったボディだっていうからなー……」
「ホンコンで一流のプログラマーになるのは大変だ。最後に、熱暴走しているアップル・コンパチを両腕にはさんで持ちあげて、腕にリンゴのマークを焼きつける試練があるそうだ」
「それじゃ、燃えよカンフーだよ」
「いや、熱暴走しているから、燃えよアップル！」
「東南アジアに行くともっといかがわしい。あちらのアップル・コンパチはワニ皮ばりらしいぞ」
「日本のカメラや時計といっしょでアップルというブランド名は有名だから、それだけいただいて、アップルのウォークマンとか平気で売っててもおかしくないよ」
「アップルのPC—6001なんてあったりしてね」
「すばらしく判断に迷うなあ」
「ヨーロッパのアップル・コンパチだと、レンガ造りだったりしてね」
「昔々、アップル・コンパチを作ろうとした3人の兄弟がいたんですよ。一番上のお兄さんはワラでコンパチを作って、2番目のお兄さんは木でコンパチを作った。一番下の弟はレンガでそれを作ったんだけど、いざ完成して走らせていたら3台とも熱暴走を始めて、ワラと木のコンパチは燃えてしまい、レンガのやつだけが残ったと……」
「聞いたことのあるようなないような話だな」
「でも本当に、アップルはディスクなんか強いですよ」
「そうそう。ロード中に一度ぬいて、もう一度入れると、また続けて読みこんでくれる」
「そういえばディスクの両面倍密って、ぼくはさしかえてうら返しにして使うんだと思ってたんですよ」
「最近のは、オートリバースが

マイコン 覆面座談会



ついてるからだいじょうぶなんだよ」

「またカセットといっしょにしちまってる!」

「ドルビーかかってないと、エラーが出たりしてね」

ソフトハウスむだ話

「ところでソフトハウスにはまだふれてなかったんだけど、どうして自社開発のプログラムを作っている所は、地方に多いのかな」

「ホント、九州とか北海道とかも多いね」

「PC—6601のゲームを作っている、あのメーカーも北海道ですね」

「へんなのばっか、北海道から輸出している……」

「おいおい」

「ここはどこ、わたしはだれ、これはなに」

「みんなしてとぼけ始めたなあ……」

「プログラマーがアザラシだってホントですか」

「いや、強制収容所でやらせているとか」

「それじゃ共産圏だよ」

「だって、あっちのディスクはみんなまっかだっていうぞ」

「そりゃホントのカラーフロッピーだ!」

「自由主義国から、ディスクを買ってきてさ、ゴーモン室へ送るとまっかになって出てくるんだ」

「そんなことばかりやっていると、アクセスしている間にネットワークがついて、データがアメリカに亡命してしまうぞ」

「データが逃げちゃう」

「いや、ここはデータが集結して立ち上るべきだ。クーデーターなんちって……」

「さすが、2時間もくっちゃべっていると、疲れが出てきますなー……」

「それじゃあ、そろそろお開きということにして、最後に言い足りないことがあったら何かどーぞ……」

「えーと、この座談会は、てきとーに書きつらねているように見えますが、一応、5人のメンバーが集まって行いました。マル!」

「それじゃあ、オールナイト・フジのレポーター嬢だよ。そんなことだから、こんなにダラダラ続いてしまうんだ」

「僕ならもっと早くできますね!」

「プログラムいじりやってんじゃないんだよ」

「とにかく言いたい放題がこんなに疲れるものだったとは思わなかったな」

「そうそう」

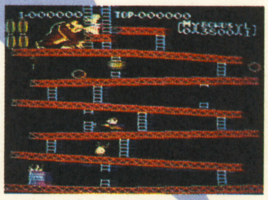
「それじゃこのへんで。ご苦労さま」

※なお、この座談会はタテマエ上フィクションであり、実在するメーカー・人物等とはいっさい関係ありません。



ゲーム・コンピュータの超売れっ子♪

ファミリー・コンピュータ人気の秘密!?



——昨年末、一年で一番お金が動くホビー物のクリスマス商戦で、人気の中心であるビデオ・ゲームマシン類の中でも、品切れ騒ぎになるほど売れまくった、任天堂のファミリー・コンピュータ。その人気の秘密を、カラーのゲーム・グラフィックと、P101からの本文のデータやインタビュー等で追ってみよう♪

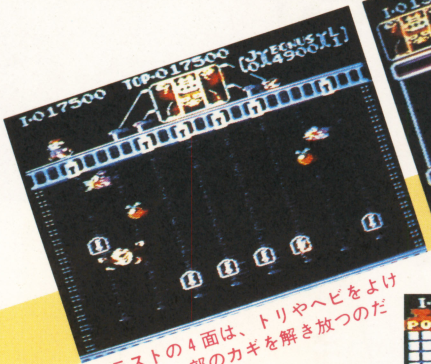
■それはドンキーコングJR.から始まった…

▼ゲームセンターでおなじみ「ドンキーコングＪＲ.」。お父さんを助けにがんばるジュニアのキャラが、けなげでかわゆいのだ。まずヘビをよけつつツルを伝って上に進み、最後はジャンプ！の１面



１年前、液晶板ゲームから電子ゲームの主権を奪って各社競争中のビデオ・ゲームマシン界に、突如その姿を現わしたファミリー・コンピュータは、発売と同時に大ヒットとなった。その秘密は、当時異例の14,800円という低価格と、そのゲーム・ソフトの人気だった。ゲームセンターの人気ゲームが遊べるというのが、各ビデオ・ゲームマシンの売れ行きに影響し始めたこのころ、ファミリー・コンピュータは当時の人気ゲーム「ドンキーコングＪＲ.」を始めとするゲームソフトを、ゲームセンターのものと同じ仕様で、１カートリッジ3800円という価格で発売したのだ。

当初作られたのは、「ＪＲ.」の他「ドンキーコング」、「ポパイ」のたった３ゲーム。しかしいずれもゲームセンターでおなじみのもので、特に「Jr.」ひとつをやりたさに、このマシンを買ったファンは多かった……。



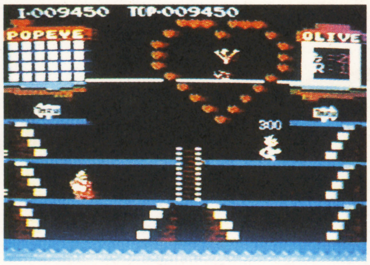
▲ラストの４面は、トリやヘビをよけながら、全部のカギを解き放つのだ



▲３面は水をよけながら水道管を上へ上へ！



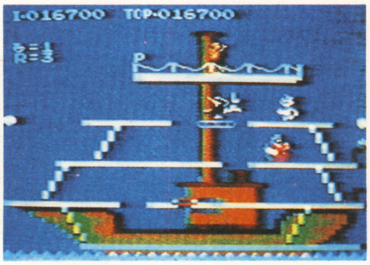
▲２面はジャンプをくり返し、トリをさけながら上へ！



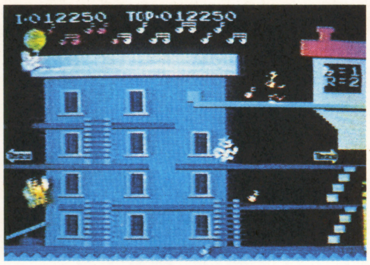
▲全部のハートを集めると、ハート・マークが完成して２面へ！



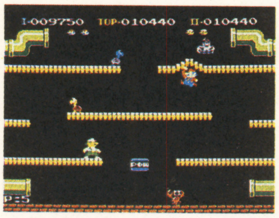
▲これも第一期発売のゲーム、「ポパイ」。ブルートをよけながら、オリーブのまくハートを集めまくれ！　ワープしつつ水上の段をいったりきたりの１面



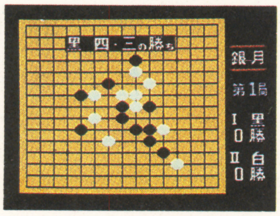
▲３面は、船の上をいったりきたり。ブルートもしつこい！（なぐっても死なないのだ）



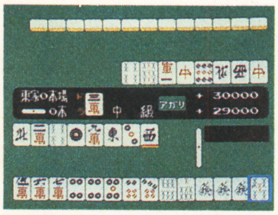
▲２面はビルのまわりでいったりきたり、またハートを集めるのだ



▲第２期に発売されたゲームの目玉、「マリオブラザーズ」。２人でやる時に、順番を待って交代するのではなく、相手のジャマもできるおもしろさが大ヒット！



▲第２期に出た思考型ゲーム、「五目ならべ」。２人で対戦することもできる

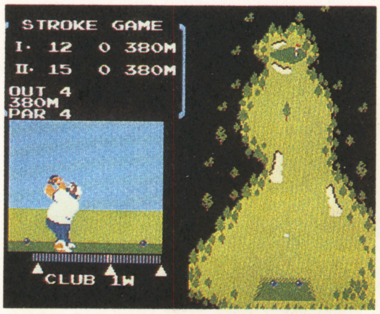


▲同じく思考型ゲームの「麻雀」。いずれもゲームセンターでもおなじみ

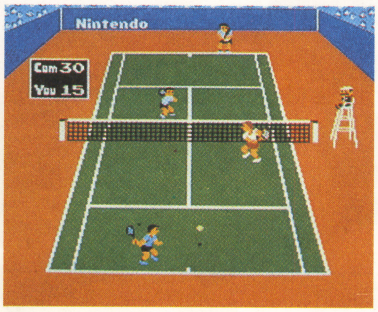
▼これも最初に出た「ドンキーコング」。ドンキーコングの投げるタルをジャンプしてよけながら、鉄骨を上へ！



そして年末は、ピンボールが熱かった！

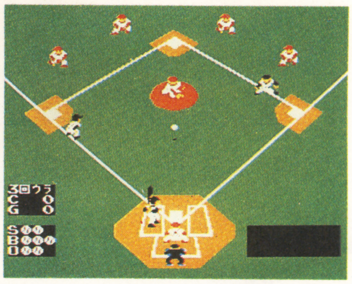


▲３Ｄ感覚で、実戦通りにルールや手順を楽しめる「ゴルフ」



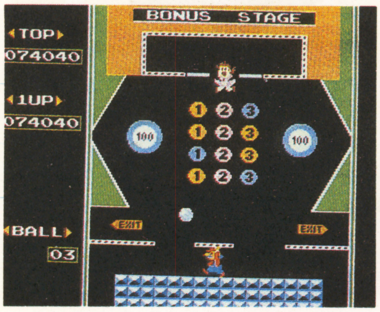
▲なんとコンピュータを相手にダブルスもできる「テニス」！

▼２人でもプレイできる「ベースボール」。けんせいだってできるのだ

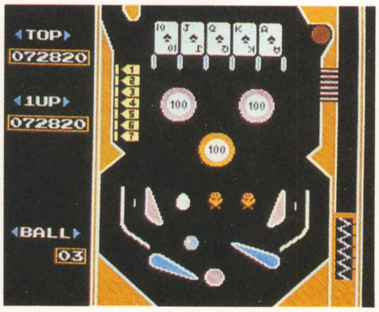


ファミリー・コンピュータのゲーム・ソフト第３弾は、ドンキーコングやポパイなど、それまでのキャラを使った、英語や算数の教育ゲームだった。そしてスポーツものの「ベースボール」。こちらはセガの「チャンピオン・ベースボール」と競うおもしろさで、大人気だった。

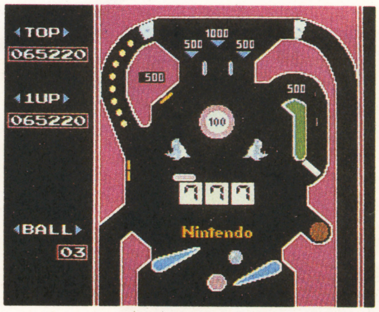
このスポーツものは、第４弾としてお正月用に発売されたゲーム・ソフトの中でも、「ゴルフ」や「テニス」が続いている。しかしこの４弾の中でもっともフィーバーしたのは、「ピンボール」だろう。ちょうど最近、ＰＣ―8801やＭＳＸ機種などで、このピンボールものゲームがブームになっているが、このソフトにかなう内容のものはない！



▲さらにかくれゲームで、マリオのビンゴ・ゲームまでできるラッキー・ポイントがある!?

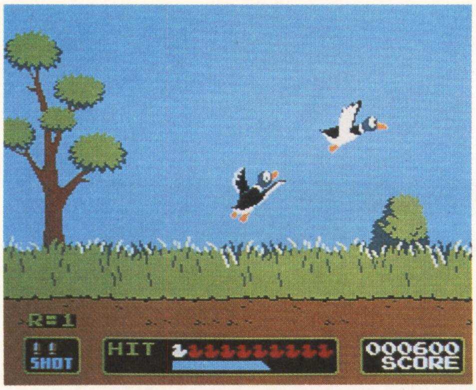


▲そして下半分に落っこちても、今度はロイヤルストレートフラッシュを狙うトランプまで楽しめる！

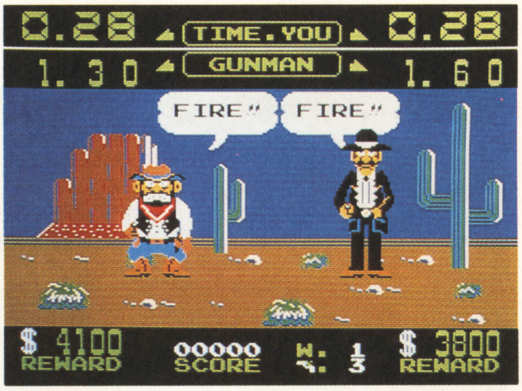


▲これがお楽しみの「ピンボール」。まず上半分では、７がそろうと高得点のルーレットまで遊べるのだ

■'84年、光線銃がゲームを変えた！

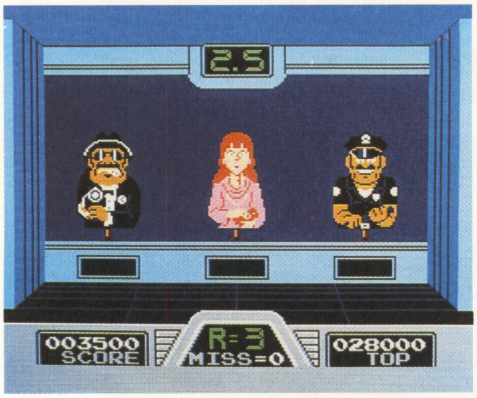


▲光線銃をウインチェスターにみたてて、猟やクレー射撃を楽しむ「ダックハント」。2人用では、ダックを操ることもできる



▲光線銃をコルト45にみたてて ウエスタンごっこの「ワイルドガンマン」。敵は1人、2人、そして建物からぞろぞろと3変化！

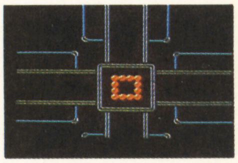
そして今年に入ると、ファミリー・コンピュータ自体につなげるオプションのアイテムが発売され始めた。まず、ジョイスティックと同じく手軽に本体につなげる光線銃。これには光線銃シリーズとして、「ワイルドガンマン」を始めとしたシューティング・ゲームのカートリッジが、ぞくぞくと発売されている。ついにファミリー・コンピュータは、ゲームセンターの楽しみ以上のものを与えてくれるようになったのだ♪（ガン＝3000円、ホルスター＝1000円、ゲームカセット＝各3800円）



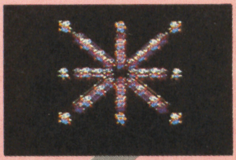
◀光線銃をマグナムにみたててダーティー・ハリーごっこは「ホーガンズアレイ」。一瞬の判断で犯人だけを狙い射つ！ 空カンとばしも楽しめる♪

■とうとう出たぞ、キーボード

この夏、ついにファミリー・コンピュータにキーボードがついた。ファミリー・ベーシックのカセットをセットすると、このキーボードからの入力で、簡単に高速リアルタイム・ゲームが作れてしまうという、いかにもファミリー・コンピュータらしいアイデアだ。しかも一般マイコンなみのフルストローク・キーというのも、この価格帯では驚きだ。さあ次は、どんなオプションでボクらを喜ばせてくれるだろう!?



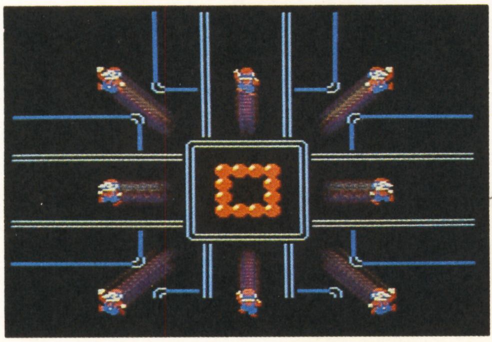
▲この自作グラフィック・パックと…



▶この自作キャラクターを…



▲ファミリー・ベーシック（カセット、キーボード、マニュアル付）は、これで14800円！



◀こうやってすぐ合成できるのだ！

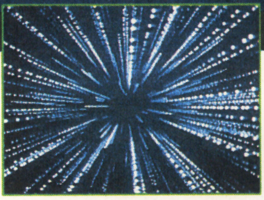
「アストロン・ベルト」は、ゲームセンターのディスク・ゲームをそのままMSXゲームにしたもの。レーザーディスクとMSXをつないでプレイするもので、これならではの実写画面の迫力はすごい。今のところパイオニアのMSXでしかコントロールできないが、年内には他のMSXでもやることができそうだ。レーザーディスクをコントロールできるなんて、これひとつでMSXの存在価値アリ!?（パイオニア￥9800）







▲ディスクのプログラムを読みこんでいる間、デモが続く
◀デモ場面は、宇宙から惑星、そして基地内へ…



◀データ・ロード終了とともに画面が拡大され、いよいよゲームはスタート

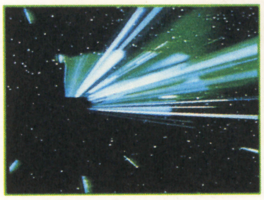


◀ディスクの実写画面にコンピュータからインポーズされた戦闘機で、敵を撃つ！



◀ゲーム・レベルは1～5まで。持ちゴマは1万点で1機増えるが、全部やられると…





▲ゲーム・オーバーの後のデモも、なかなか美しいのだ
◀思わずスタトレしてしまうデモまで入っている♪

今やゲーム・ソフトもトップになった

MSXコンピュータ
人気ゲーム・コレクション

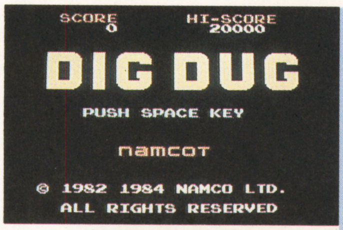
――ホーム・コンピュータとして、どのメーカーのマシンでも同じソフトが使えるようにと、統一規格を売りものにしたMSXコンピュータ。今ひとつ爆発的にはならないものの、各社のバージョン・アップはめざましい。ゲーム・マシンとしても、ナミのコンピュータ以上のソフトがそろい、まだまだ先が楽しみだ。そんなMSXのソフトから、MSXならではの、またクズもままある中からおすすめのゲームを紹介してみよう。

■ゲームをするならどれでも同じMSXハードだが…

統一規格が売りものののMSXコンピュータは、ゲーム・ソフトで遊ぶぶんにはどのメーカーのどの機種でもいいのだが、それではビデオ・ゲームマシンと比べると割高になってしまう。やはりコンピュータとしての機能を生かそうとすると、長短があるので注意！

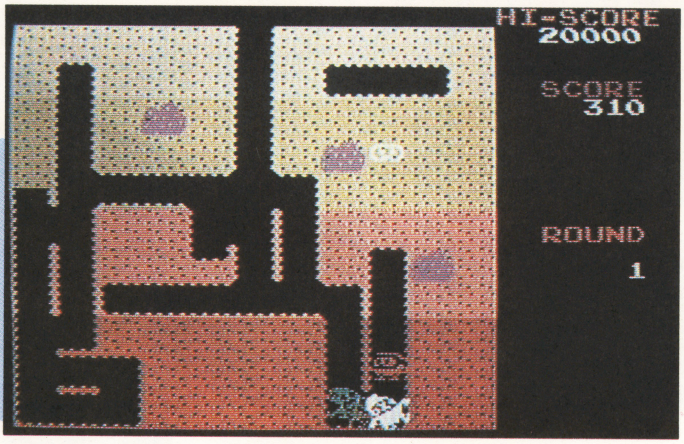


▶パイオニアのMSXコンピュータ"PX―7"。セパレート・タイプで89,800円と初めての低価格、さらにメタリックなデザイン、豊富な端子類、スーパーインポーズやレーザーディスク・コントロールなど多機能内蔵という、ピカ1のマシンだ

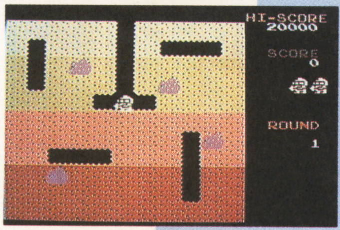


◀タイトル・グラフィック。あの軽快なBGMが流れてゲームが始まる…

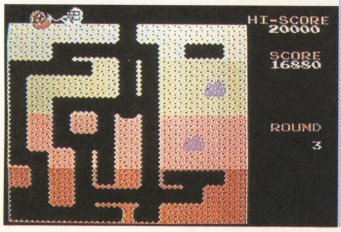
■ゲームセンター・ソフトは強い！



◀ナムコの一大人気ゲーム「ディグダグ」がMSXに！ 4500円のこのシリーズは、「ギャラクシアン」「キング&バルーン」「ギャラガ」「パックマン」など、ナムコの人気ゲームがズラリなのだ

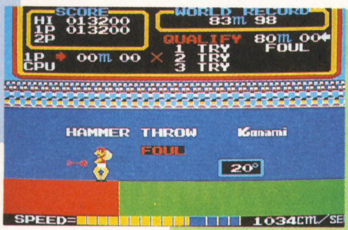


▶おおっ、この画面。ゲームセンターのあの感激が…



▼逃げようとしたヤツを射って4面へ！ ゲームセンターと同じだぞ

やはりMSXでも、ゲームセンターで人気のゲームの移植ものは人気がある。特に最近のこの手のものは、デザインからポイントまでまったく同じなので喜ばしいかぎり。MSXには、コナミやナムコ等大手ゲームメーカーが移植ソフトにのりだしているので、先が楽しみだ。

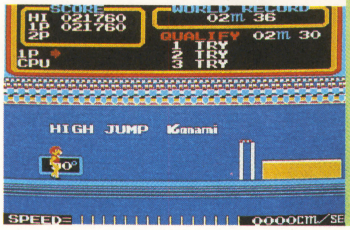


▲100m走、走り幅飛びに続いては、ちょっとデザインの違うハンマー投げ。次は400m走！





◀2巻目、ハードルに続いてはヤリ投げにチャレンジ！

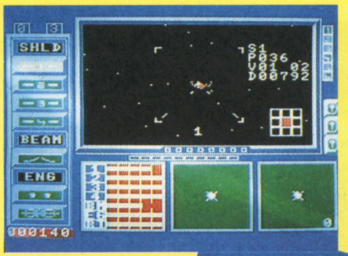


◀続いて走り高飛び。ラストは魔の1500m走がある！

▲今年大ヒットした「ハイパーオリンピック」は、1・2巻にわけてコナミとソニーから発売中(各4800円)。MSX版は2競技増えた上に、続編の「ハイパースポーツ」というオリジナルも登場した

■MSXならではの海外ソフトもアル♪

アメリカにも提唱してのＭＳＸプランだけに、ゲーム・ソフトの開発は国内だけじゃない。海外のＭＳＸゲームは、また別の味があるのだな。

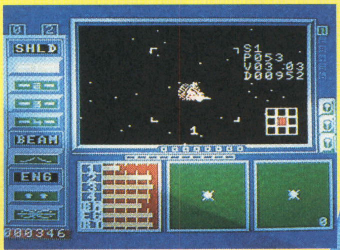


▶２つのレーダーで敵を捕え、ターゲット・スコープにロック！

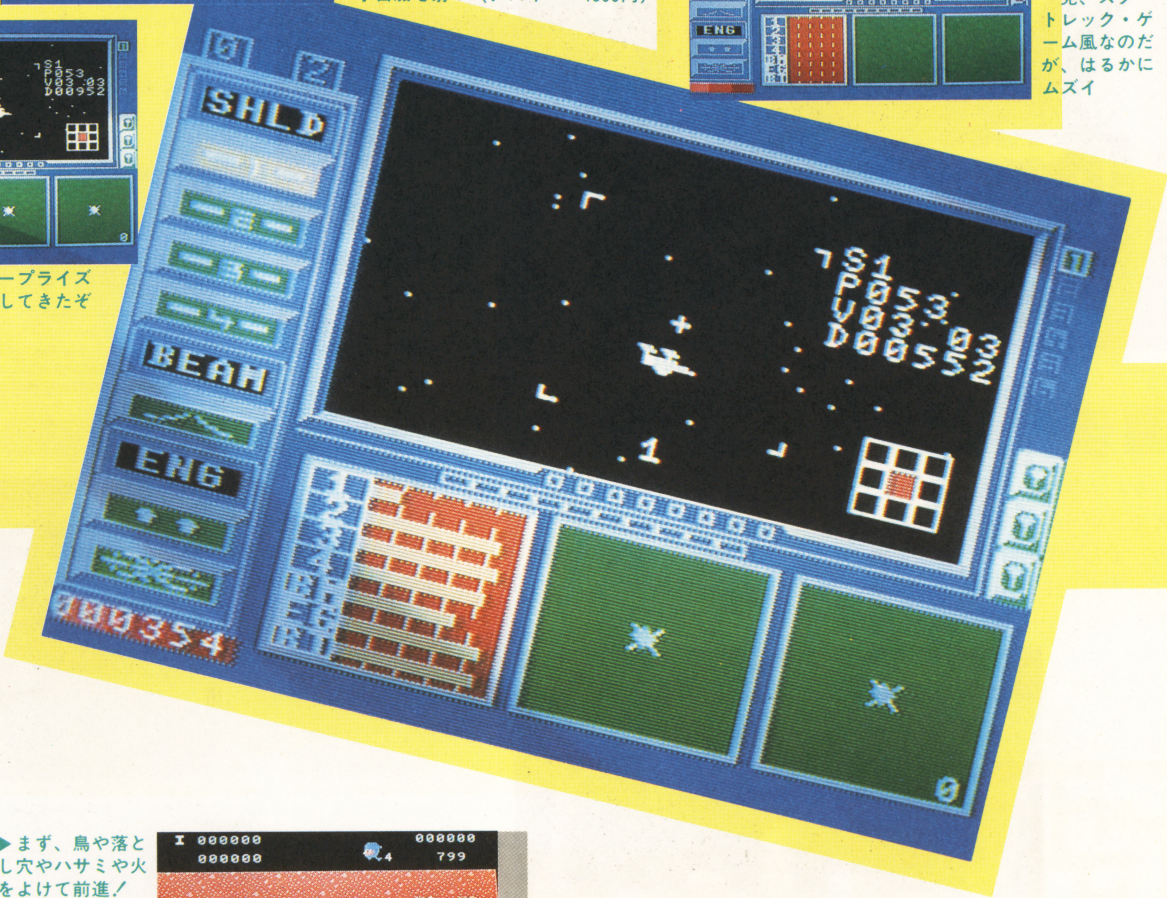
▼「スターシップ・シュミレーター」はアメリカ製。ジョイスティック２本にキーボードと、複雑な操作で敵宇宙船を射つ（アスキー　4800円）



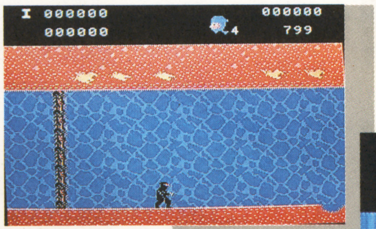
◀タイトル・グラフィック。一見、スタートレック・ゲーム風なのだが、はるかにムズイ



▲接近すると、エンタープライズ型宇宙船。おっと攻撃してきたぞ



▶まず、鳥や落とし穴やハサミや火をよけて前進！



▶うまくぬけると今度は忍者と対決！切り倒して宝石を集めるのだが…



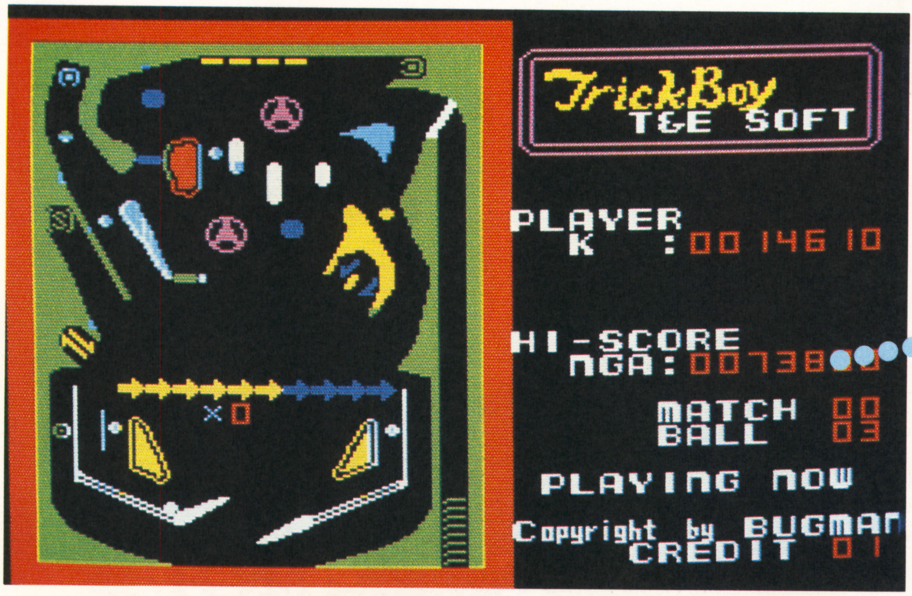


◀さらにワナだらけの中からカギを集め、ナワを伝って手裏剣で敵を倒すのだけど…



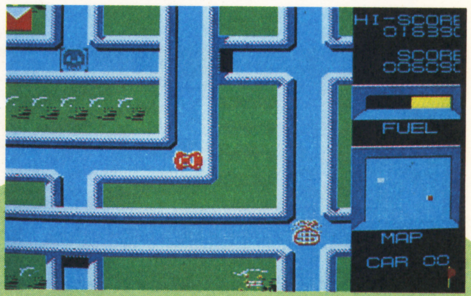
▲「キャンドゥー・ニンジャ」は香港製。走り飛び、刀と手裏剣で４面まで切りぬけるのだが、敵のワナはいっぱい！（アスキー　4800円）

■はやりのピンボールもＭＳＸで♪

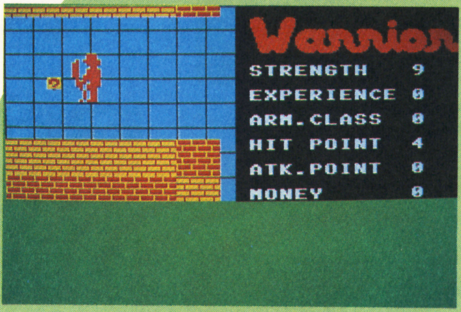


ＰＣ—8801など上位機種でブームのピンボール・ゲームも、ＭＳＸは３重音をいかしてさらにおもしろいものに作りあげている。この「トリックボーイ」は、ファミリー・コンピュータのものに次ぐ興奮度なのだ。

◀「トリックボーイ」は、16Ｋでも32Ｋでも遊べるテープ版（3500円）。32Ｋではプロ級もあり４人まで遊べるのだ



▲「ハイウェイスター」は、ラリーＸなどをもっと美しくスクロールさせた、立体交差ドライブ・ゲームだ。面が進んでもそれほど難しくはならないのが残念（ウエイリミット　4800円）



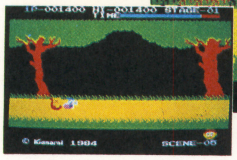
◀ジョイスティックだけでできる、ひたすら進むロールプレイングゲーム「ウォーリア」。拾いまくり力をつけ怪物を倒して姫を救うのだが、毒物、て死んだりして苦戦中（アスキー　4800円）

■まだまだゲームは多いのだが…

ゲーム・ファン層が中心なので、数出すゲームを作るならＭＳＸでというソフトハウスも多い。おかげでゲームの数は多いものの、えたいの知れない内容のものもままあるので、注意が必要だ。ロム・カートリッジなので手軽にコピーできないのはイタい！？やるならいいゲームをやりたいね。

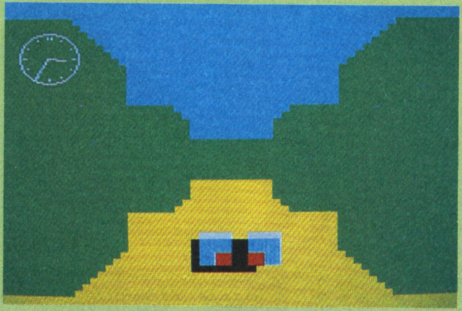
▶コナミのオリジナル「わんぱくアスレチック」。同社のサーカス・チャーリーに近く、ひたすらジャンプと前進で、フィールド・アスレチックを（4800円）



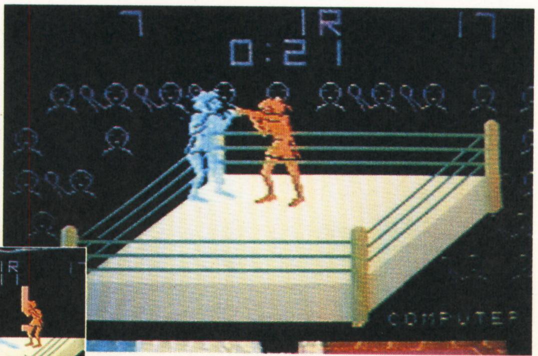


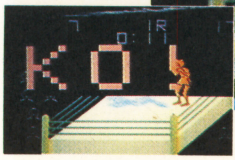
◀おっと今度は石に当った。なんと先は100面もあるのだ！

▶３Ｄ迷路から脱出するリアルタイム・ゲーム「イリーガス」。日がくれる前に必要な物を拾い、ロボットも倒さねば…。ＰＣ—6001の人気ゲーム「クエスト」の発展型（アスキー　4800円）



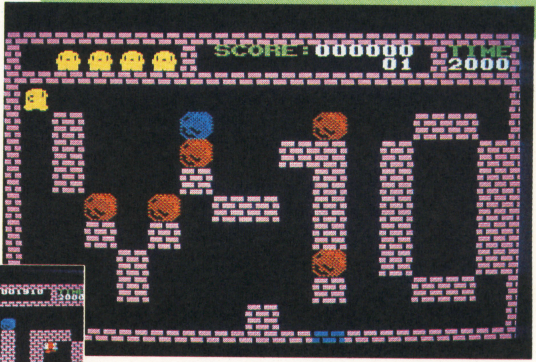
▶タカラは自社のゲームパソコン用のソフトをぞくぞくＭＳＸに移植。この「ヘビー・ボクシング」も、オリジナルよりおもしろくなって発売された（4800円）

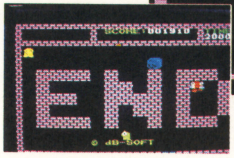




◀思わず「ジョーよおおっ！」と叫ぶＫＯシーン。２人でも対戦できる

▶思考型＋反射神経の「フラッピー」。ユニコーンやエビーラをよけ、青い石を青い出口まで運ぶ（デービーソフト　3800円）
▼また途中で死んだ。テープ版で57面はすごい！





お手がるマシン★コレクション

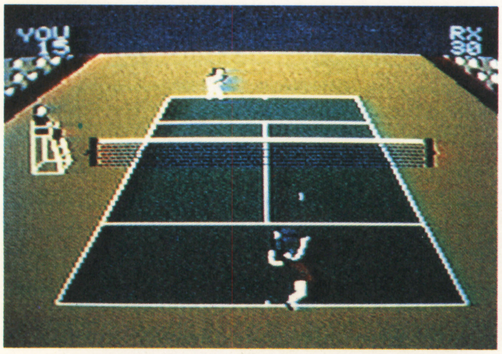
今やコンピュータの激戦区は、マイコンやらビデオ・ゲームマシンやら入り乱れての、５万円前後までのクラス。ファミリー・コンピュータとＭＳＸの間には、まだ各クラス注目のマシンがひしめいている。まずカラーでは、そのゲーム・ソフトを中心に並べてみよう♪

3Dグラフィックがスゴイ
RX-78

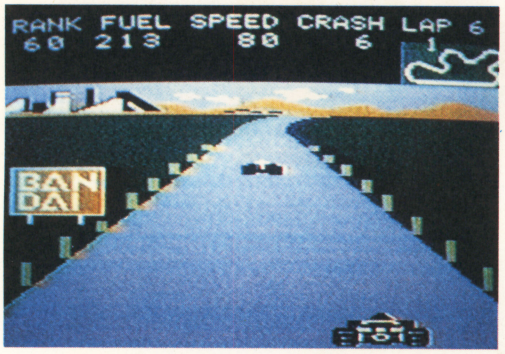
――グラフィックではＭＳＸ以上のＲＸ―78は、本格的な機能を備えたコンピュータだ。特色の３次元グラフィックは、ゲームにも生かされている。



▲シャープのＭＺシリーズの弟分のような高性能のＲＸ―78（バンダイ　59800円）



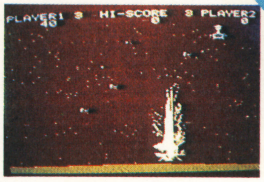
▲強力なコンピュータ相手の「エキサイト・テニス」は、細かいテクニックまで使えるリアル・ゲームだ（6000円）



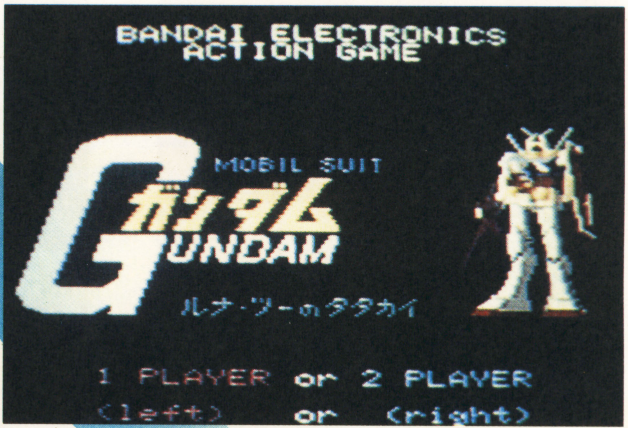
▲サーキット・コースをめぐって順位を競う「チャンピオン・レーサー」は、ガソリン補給も必要なスピード・ゲーム（6000円）



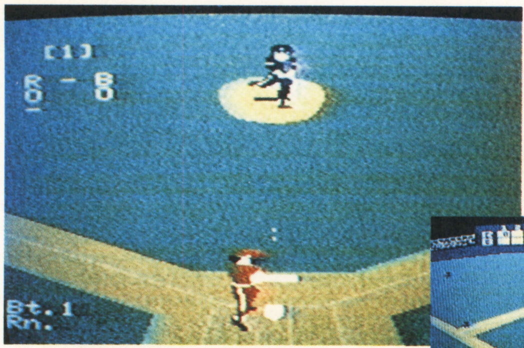
▲「ガンダム」は、降下してくるザクを射つギャラクシアン・タイプ



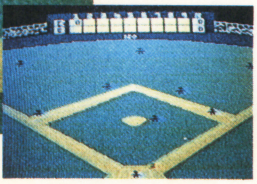
▲やられた時のグラフィックが、いかにもガンダムだ



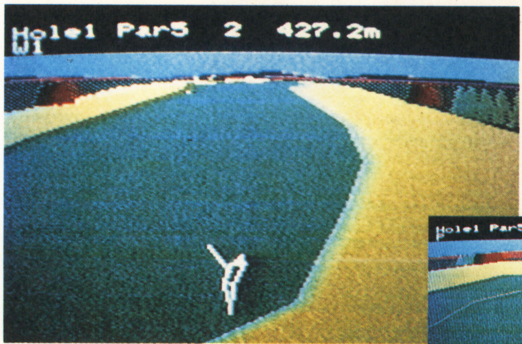
▲さすがオモチャのバンダイ、この「ガンダム　ルナ・ツーの戦い」や「戦え！ウルトラマン」など、キャラものマイコン・ゲームもある（6800円）



◀「チャレンジ・ベースボール」は、これもリアルな２人用野球ゲーム。ボールの影も出るし、投球コースひとつとっても64通りもできる（6000円）



▶両チーム各選手を右きき左きき指定でき、投打のかけひきも実戦的！



◀「チャレンジ・ゴルフ」は、ワイヤー・フレーム調の人間を繰るリアルな３Ｄスポーツゲームだ（6800円）

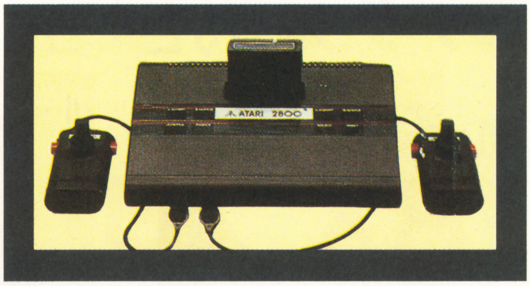


▶ボールの影も出れば風も吹き、３Ｄ画面の処理も速い！

本場アメリカのゲーム・センスが光る

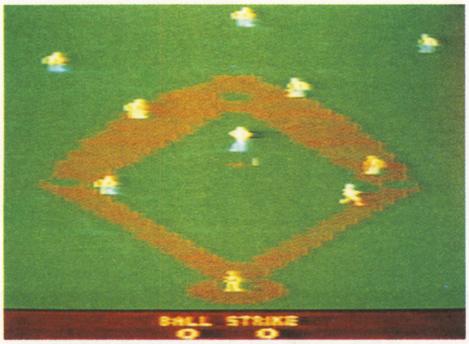
ATARI 2800

――アメリカの大手ビデオ・ゲームマシンのビデオコンピュータシステム、〝アタリ2800の売り物は、長年の歴史を誇る大量のゲームと時にはコントローラーを２本とも使う複雑なゲーム内容だ。



▲アタリのマシンから日本用に選ばれたＡＴＡＲＩ2800（アタリ・インターナショナル・ニッポン・インク・日本支社　15000円）

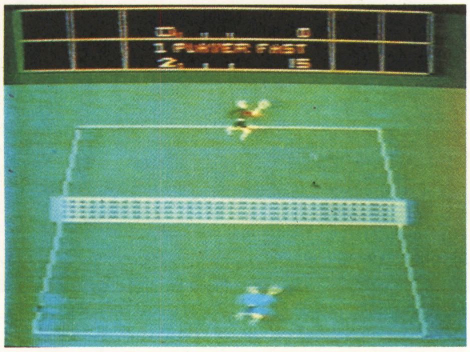
■レースからテニスまでアクションは強烈！



▲複雑なコントローラー操作で盗塁まで楽しめる「リアル・スポーツ　ベースボール」は４タイプ遊べるのだ（4900円）



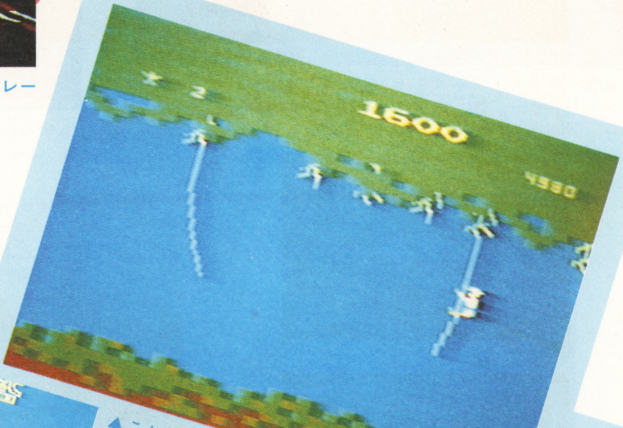
▲アタリの人気アップは、ゲームセンターの大ヒット「ポールポジション」がゲームソフトになったことが大きい。ごらんの通りもとと同じスリルが楽しめる（4800円）



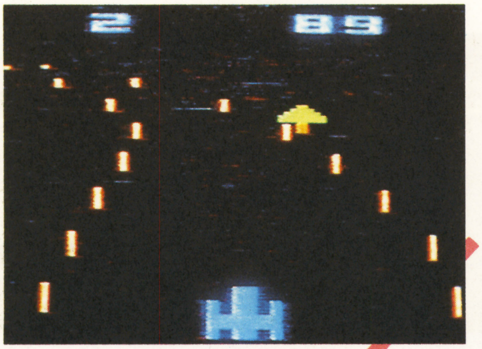
▲これも強い「リアル・スポーツ　テニス」。１人でも２人でも遊べるが、プロへの道はキビシイ！（4900円）



▲予選を通過できないと、本番レースには出れないぞ！

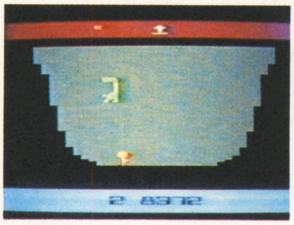



▲これもゲームセンターにあった「ジャングル・ハント」。美女を助けに密林を進め！　ツタを伝ってまず川へ
◀川のワニをかわすと、落石や原住民との戦いが待っている…



▲なつかしのドライブ・ゲーム、「ナイト・ドライバー」もある。難易度はなんと８ランク、単純だけどやりがいアリ（4200円）

アタリの特色、アドベンチャー



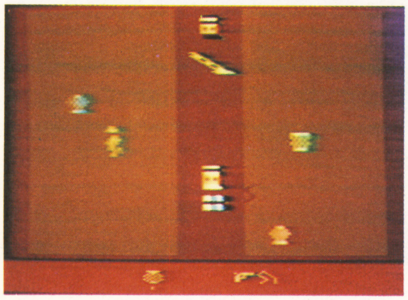
▶落とし穴に落ちた時部品を見つけたET、首をのばして超能力で浮上！

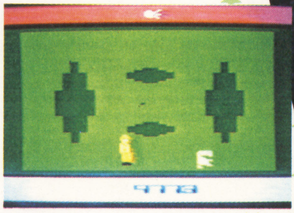


▶まずお話通り、ETが宇宙船から降りてくる



▲必要な物を捜し集めて進んでいく、コントローラーだけでできるアドベンチャーゲームは、アタリならではのタイプのゲームだ。この「E.T.」もその代表作(5800円)



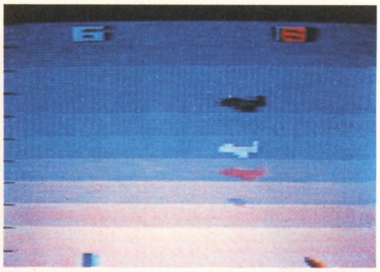


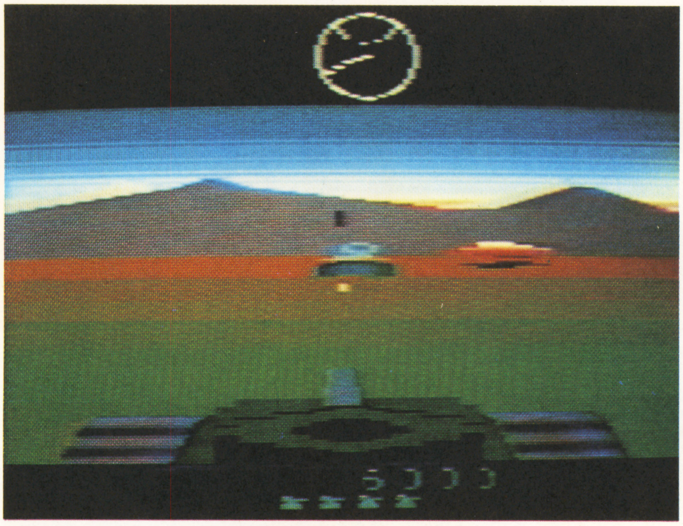
▶仲間を呼びに電話の部品を集めるのだが、政府の人間がジャマをする

◀こちらは失われたアークを探し求める「レイダース」。市場や寺院で必要な物をそろえ、ムチと銃を手にアークを探せ！（5800円）

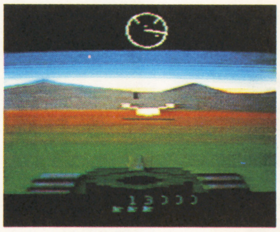
コンバットゲームも本場の味？

▶さまざまな兵器で27通りもの戦いが行える「空・海戦闘」は、コンバットもののきわめつけだ（4200円）

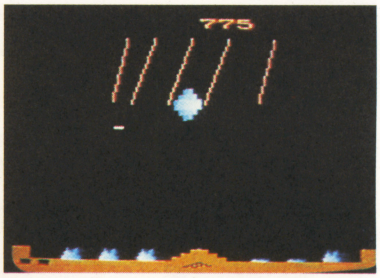




◀ゲームセンターのバトルフィールドものを思わせる「バトル・ゾーン」。戦車を操り、近よる敵を射つ！（4800円）

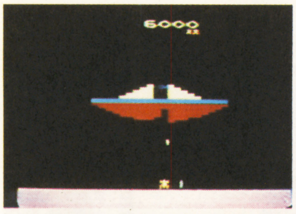


▲上のレーダーを見て、敵の位置や方角をキャッチ！

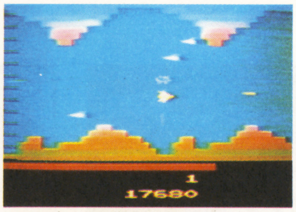


▲これもゲームセンターのミサイル・コマンドもの「ミサイル総司令部」。落下するミサイルの軌道を狙うのだが…（4900円）

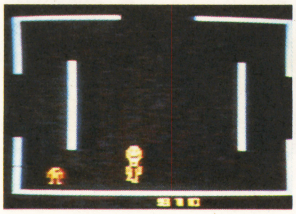
スペースゲームはやはり多い！



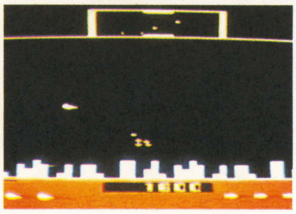
◀巨大UFOをブロックくずしのようにくずしていく「フェニックス号」（5800円）



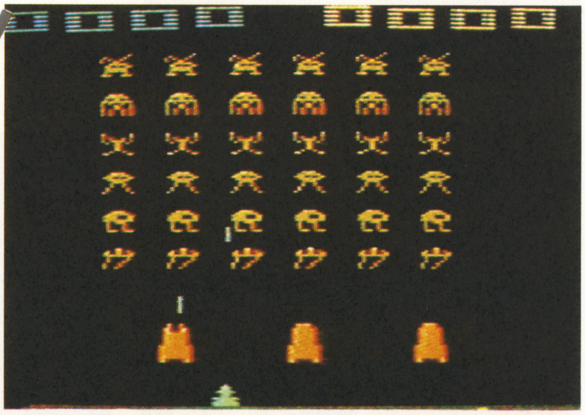
◀複雑な通路を進む「バンガード（先導部隊）」は、4方向に射ちまくれる（5800円）



◀迷路の中で、とりかこむロボットたちと戦う「バザーク」は変わりダネ（4900円）



◀ゲームセンターのスクランブルものと同じ「ディフェンダー」。ひたすら前進して敵を射つ（5800円）



▲昔なつかしい「スペース・インベーダー」。アメリカではこの手のものが根強く、「ギャラクシアン」などもある（4900円）

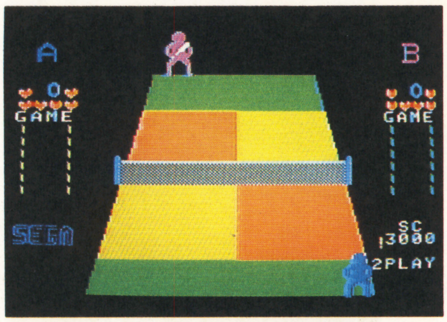
アーケード・ゲームをやるならコレ!

SG-1000

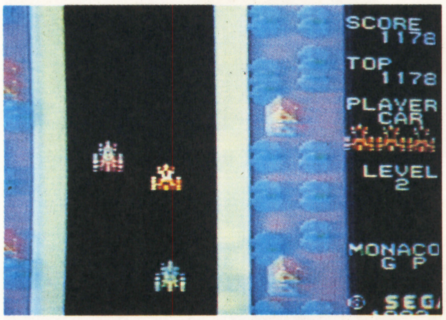
──ゲームセンター通が選ぶなら、このセガコンピュータビデオゲームが一番。もともとゲームセンター用ゲームを開発しているセガが、自社の人気ゲームをソフト化したので、見覚えのあるヤツがズラリなのだ。



▶SG 1000（セガ 15000円）。周辺機器をそろえればコンピュータとしてもナカナカ



▲これもスポーツもののヒット作「チャンピオンテニス」。ゲームセンターの復讐をこのマシンで!（3800円）

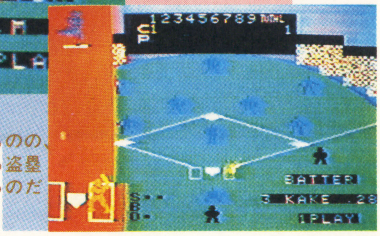


▲思い出のレーシング・ゲーム、「モナコGP」。あのジャンプや進路選びのタイミングは覚えてる？（4300円）

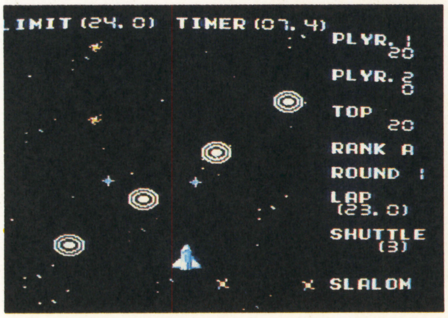
これをやってなきゃモグリ!



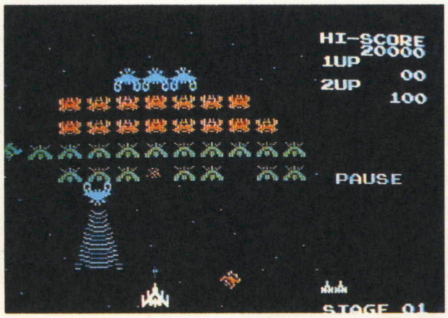
◀昨年大ヒットした「チャンピオンベースボール」。ゲームセンターの興奮が、ちょっとシンプル化しただけでよみがえる♪（4300円）



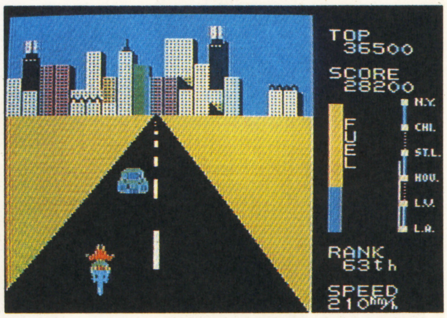
▶声こそ出ないものの、BGMも同じなら盗塁やバントもできるのだ



▲同じくオルカの「スペーススラローム」もセガのソフトになった。スペースシャトルをコントロール♪（4300円）

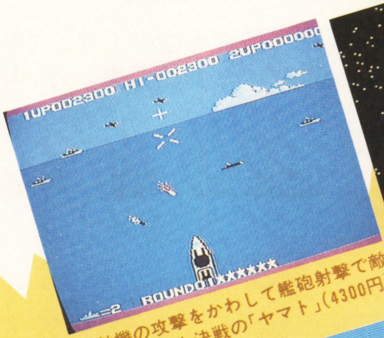


▲他のメーカーの人気ゲームもうれしくソフト化。これはナムコからの「セガ・ギャラガ」（4300円）



▲これはまだ記憶に新しいオートバイ・レーシングの「ジッピーレース」。アメリカ横断の道のりは遠い!（4300円）

■まだまだある、あのゲームこのゲーム



▲敵機の攻撃をかわして艦砲射撃で敵艦を倒す海上決戦の「ヤマト」(4300円)



▲さまざまなミステリーゾーンを通過して宇宙戦隊を母船まで導く「スタジャッカー」(4300円)



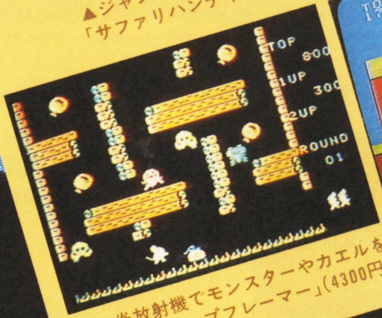
▲ミサイル、魚雷、爆雷…と、激しい攻撃をかわして敵艦を撃つ「N-サブ」(3800円)



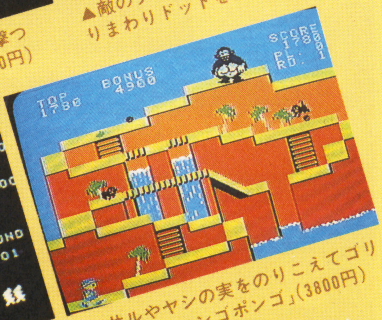
▲ジャングルの迷路で猛獣を撃つ「サファリハンティング」(3800円)



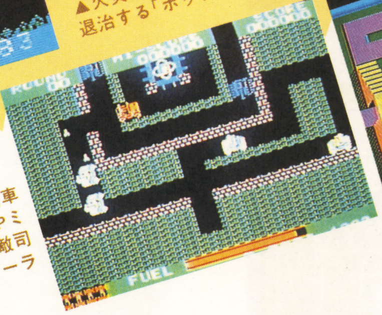
▲敵のクルマをよけながら立体交差路を走りまわりドットを拾う「パッカー」(3800円)



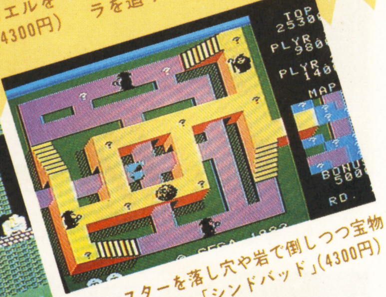
▲火炎放射機でモンスターやカエルを退治する「ポップフレーマー」(4300円)



▲サルやヤシの実をのりこえてゴリラを追う「コンゴボンゴ」(3800円)



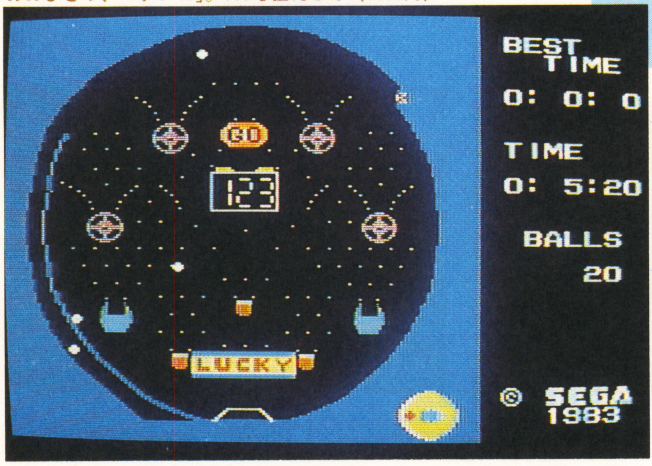
▶ジープを走らせ戦車や装甲車、飛行機やミサイルをかわして敵司令部への「ボーダーライン」(3800円)

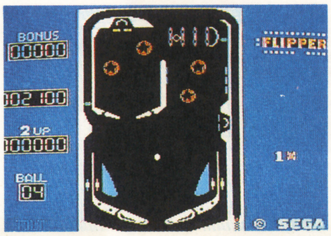


▲モンスターを落し穴や岩で倒しつつ宝物のありかへ進む「シンドバッド」(4300円)

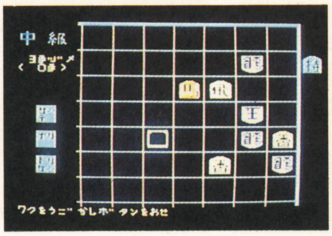
■変わりダネ・ゲームも少し…

▼他のメディアのゲームをコンピュータものにしたもののひとつ、「パチンコ」。777も狙えるぞ（3800円）

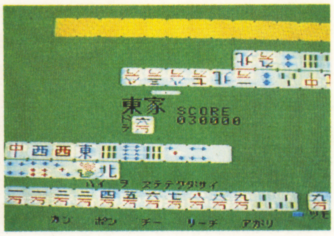




▲ピンボールはここにもの「セガ・フリッパー」(3800円)



▲思考型の対局ゲーム「芹沢八段の詰将棋」は強力！（4300円）



▲ゲームセンターでも人気の「麻雀」もある（4300円）

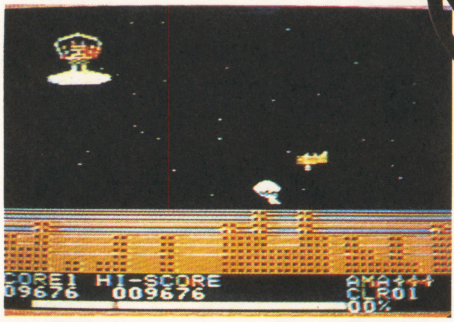
絵を描く楽しさはダントツ♪
ぴゅう太

16ビット、16色の機能を生かして、ぴゅう太はお絵かきマイコンに最適。ゲーム・ソフトも、それを反映してきれいで楽しいものが多いのだ。

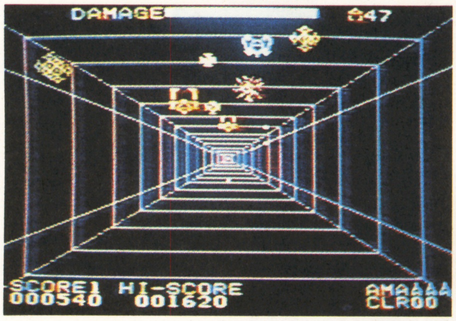




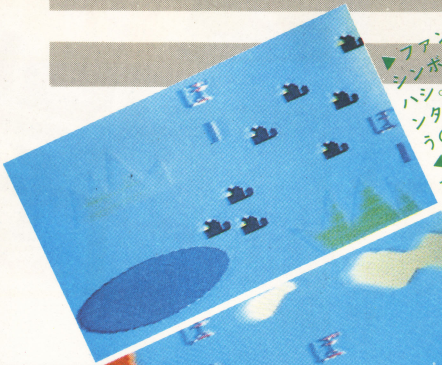
◀ぴゅう太Jr（トミー　19,800円）は、ゲーム中心にした弟分。兄貴分もマークIIが出て安くなった（29,800円）



▲「ナイトフライト」は、カミナリと流れ星をよけて夜空に作る陣取りゲーム（以下、各4800円）



▲「トロン」は同名の映画のメカを360度回転して撃つ目まぐるしいシューティング・ゲームだ







▶ファンロードのシンボル、カモノハシ。この通りカンタンに描けちゃうのだ

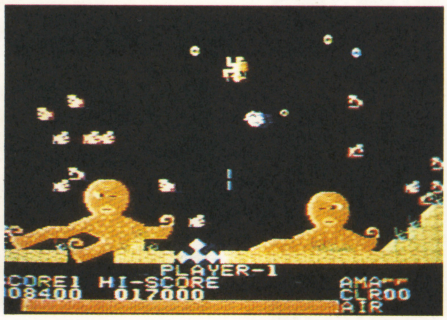
▲一度作った絵や文字をキャラクターにして、ひとつの画面にいくつも使いまわすこともできる



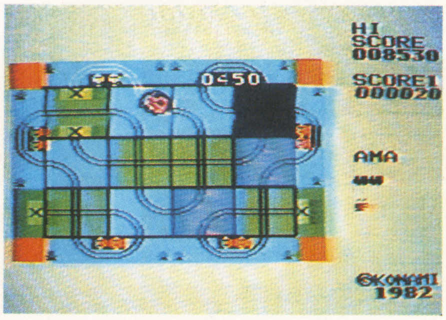
▲画面いっぱいに描いたカモノハシを、小さくしてウジャウジャだして遊んだりもできる



▲海上から爆雷、海中から潜水艦と、全面攻撃にさらされる「バミューダ・トライアングル」



▲巨大タコと深海魚と発光生物をかわしながら海底を進む「マリンアドベンチャー」



▲線路をつなげて汽車を走らせ続けるリアルタイム・パズルの「ガッタンゴットン」

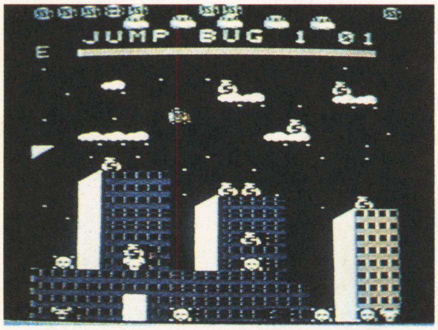
海外から来たおトク用マシン

アルカディア

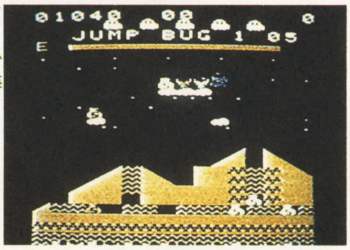
——香港のマシン、アルカディアは、ビデオゲームを1万円台に落としたパイオニア。今も安さで人気がある。

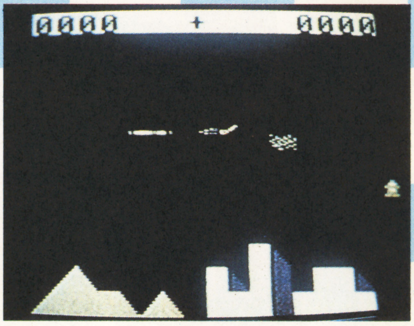


▲もともとあるゲームに加えて、ガンダムなど人気キャラの国産ゲームも加わって強さを発揮のアルカディア（バンダイ 19800円）



▲敵をよけジャンプして$を集めてまわる「ホッピーバク」。場面は都市から火山、ピラミッド、海底、そして宇宙へ……（4800円）

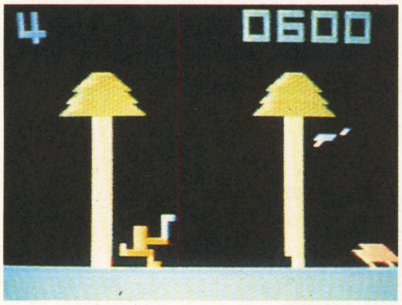




◀左右からの体当たりやレーザー攻撃をかわしまくる「スペーススクワードロン」（2980円）

日本のビデオゲームのハシリ♪

カセットビジョン

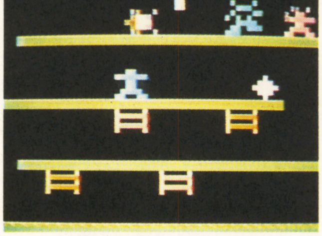


▲なつかしい「きこりの与作」。イノシシやマムシや鳥をよけて木を切れ！（以下、各4800円）

——今のようなビデオゲーム・ブームになるまでは、ゲームといえばこのカセットビジョンだった。今も大幅値下げで健闘中！



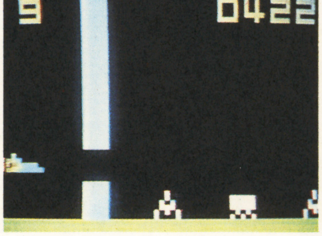
▶安さでトップ、人気をもり返したカセットビジョンJr.（エポック社 5000円）



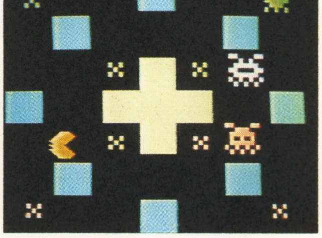
▲岩をよけモンスターから逃げて上へ！「モンスターマンション」



▲48匹のインベーダーをむかえうつ「バトルベーダー」



▲敵の宇宙都市から基地へと侵攻していく「アストロコマンド」

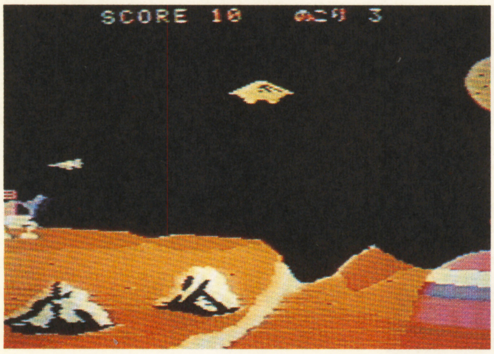


▲シンプルにパックマンを楽しむ「パクパクモンスター」

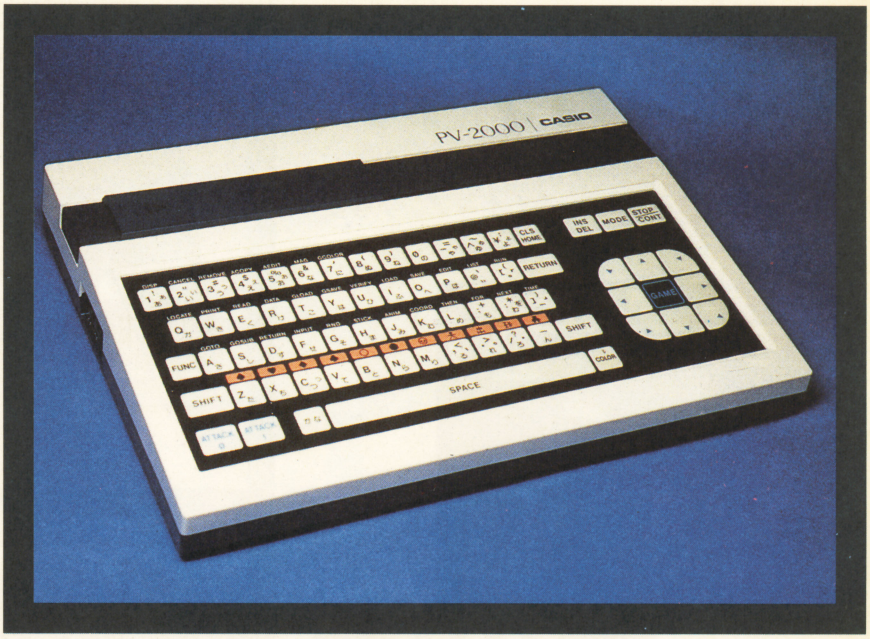
自分の絵でゲーム作り♪

PV-2000

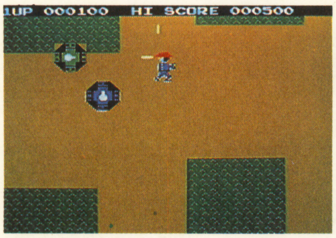
――コンピュータで絵を描く♪から、さらにゲームにまでわりこんで自作の絵を楽しめる〝楽がき〟が、このマシン。



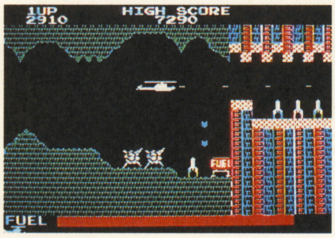
▲自分の絵をバックに３つのゲームパターンが楽しめる「楽がきスペシャル」（以下、各4800円）



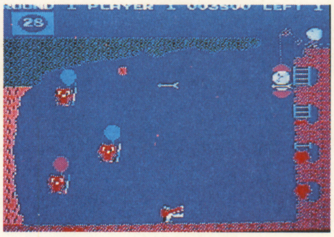
▲これはキーボード・タイプのＰＶ-2000（カシオ　29800円）。ゲーム専用のＰＶ-1000（14800円）もアリ



▲ゲームセンターのヒット作、前進して戦車に乗ったりの「フロントライン」



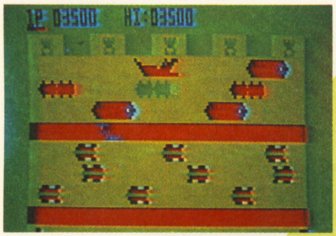
▲これもおなじみ、ひたすら進む「スーパーコブラ」



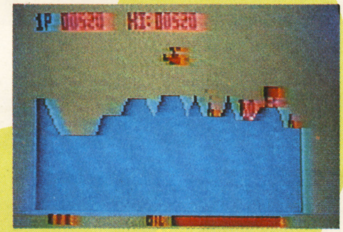
▲人気ゲームはこの機種にも移植。小ブタを助ける「プーヤン」

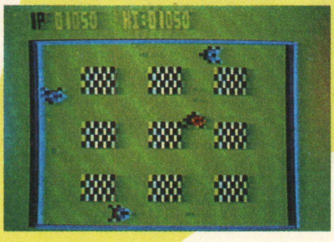


▲コンピュータ・グラフィックでルーレット・パチンコを♪「パチンコＵＦＯ」



▶このコンパクトさながら、アタリの移植ゲームも楽しめる、ＴＶボーイ（学研　8800円）◀人気ゲームの「フロッガー」。車とワニをよけ川向こうへ！（以下、各3800円）





▶ガソリンを補給しながらヘリコプターで侵攻！「地対空大作戦」▼未来の戦車戦「市街戦２00Ｘ年」



――ＴＶボーイは、ジョイスティックがマシン本体になったようなコンパクトさと、安さが魅力の、ゲーム専用機だ。

コントロール抜群のゲームマシン

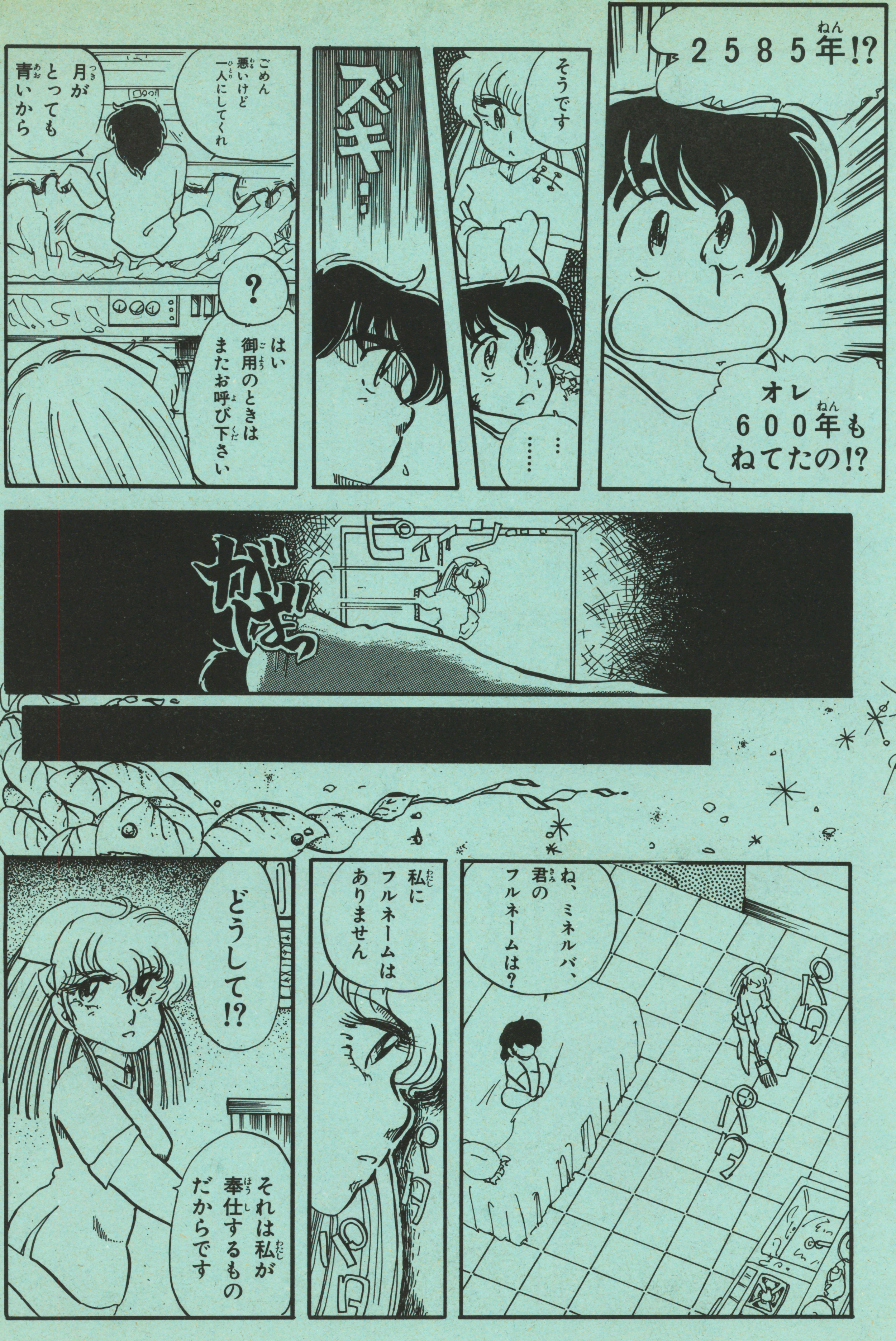
TVボーイ



まさのぶ
喜々一発！
本誌おなじみの蛮ちゃんが贈る
ボディ・ソニック・コミック♪
一本木蛮と
DoLum Can 2

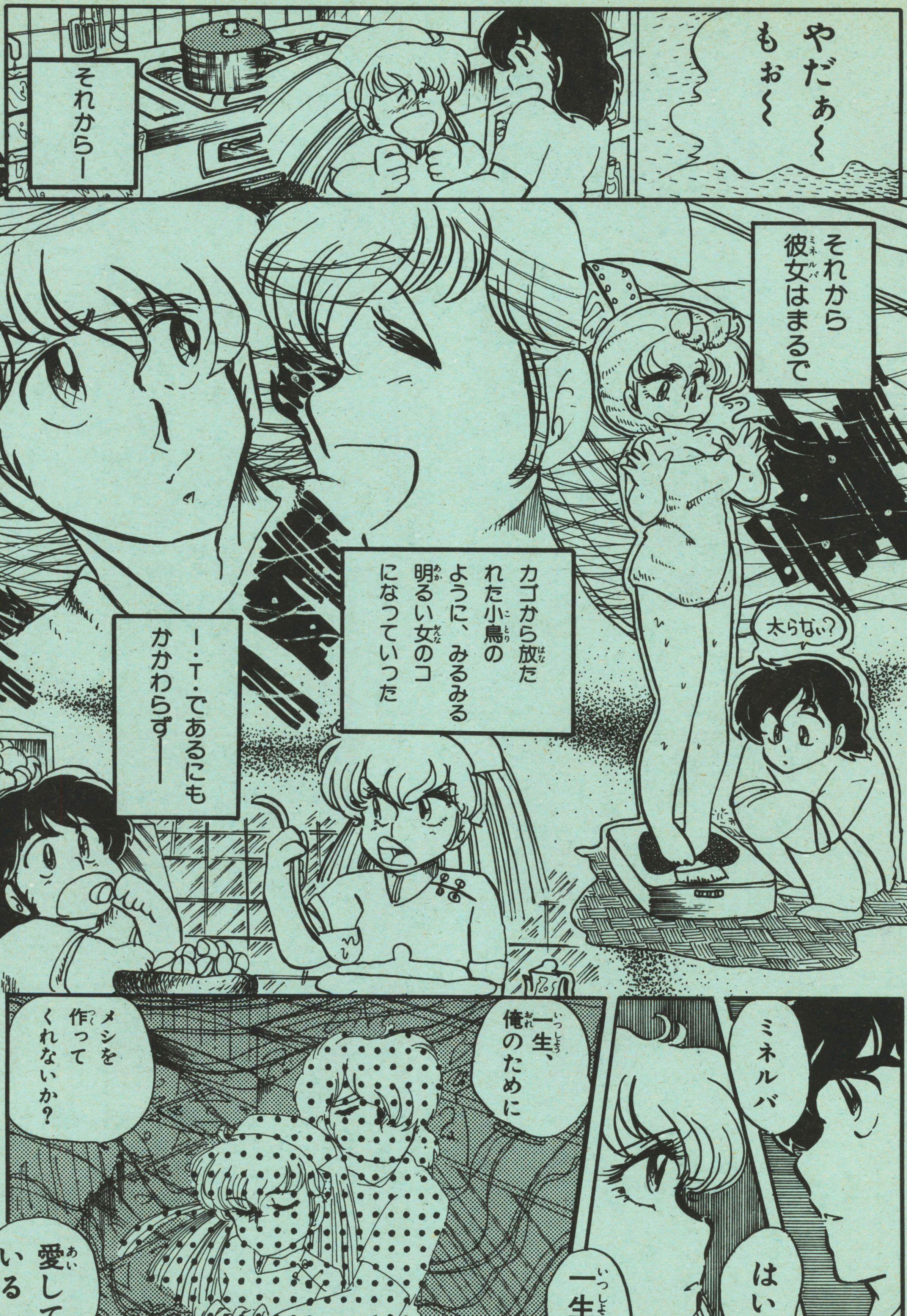

Dr.、クランケが目覚めました
オールグリーン
ミネルバ、ここからは君の仕事だ
はい Dr.山本
……
お目ざめですか? Mr.まさのぶ・いとう?
あ…
ここは…どこだ?

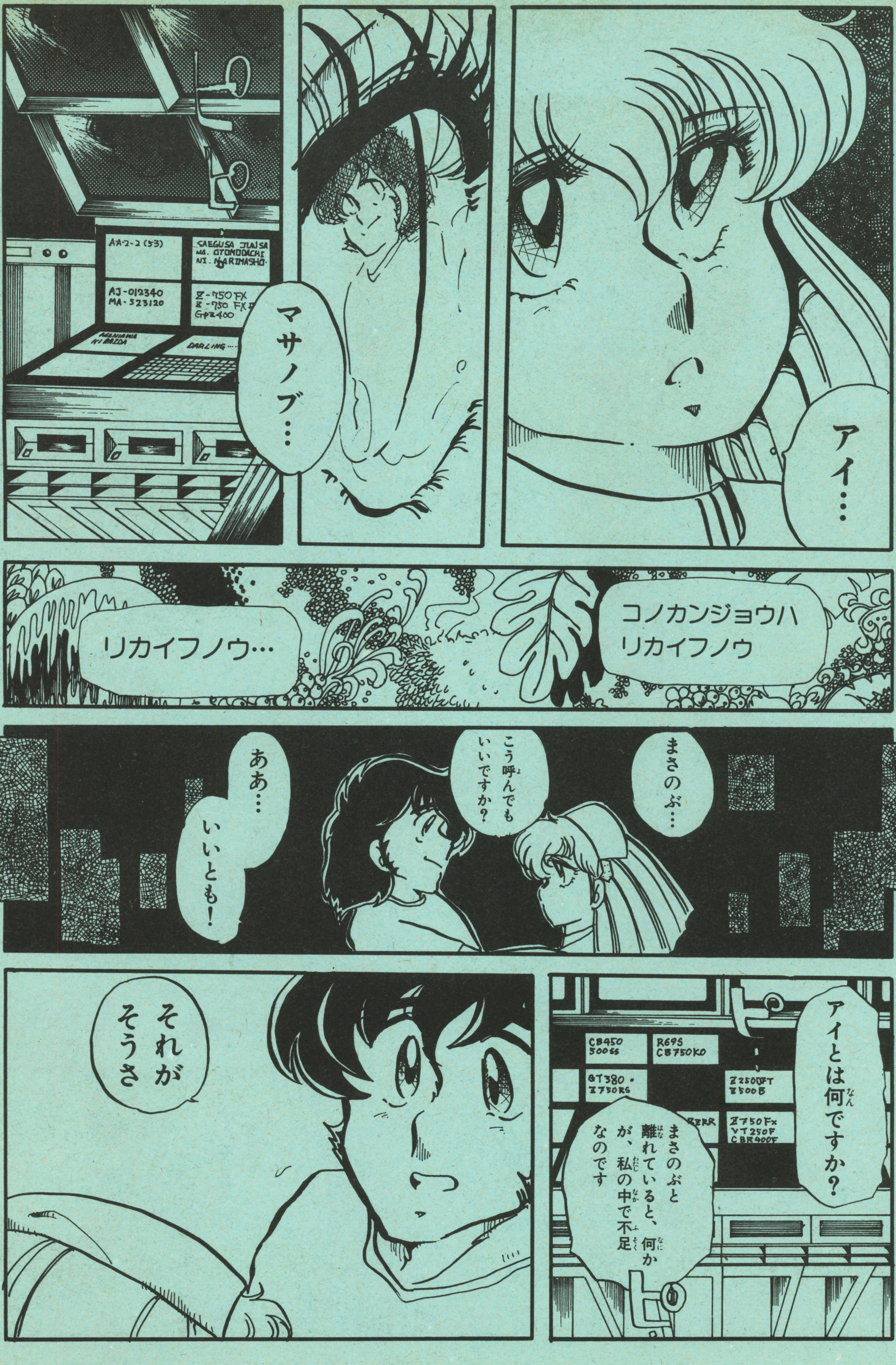

ここはトクバの集中治療室です
トクバ？君は？
私はミネルバ これからあなたのお手伝いをします
何でもいいつけて下さい
ふうん 美人だな…
ね、何でもいい？
はい
キスしてくれないかな 今イチ、現実感がなくて…
はい
お。
もうよろしいのですか？
もうけた♡
それより一体、今はいつなんだい？
2585年のファーストクォーターの第4週です


2585年!?
オレ600年もねてたの!?
そうです
……
ズキ…
ごめん悪いけど一人にしてくれ
月がとっても青いから
?
はい御用のときはまたお呼び下さい
がばっ
ピィイツ
ね、ミネルバ、君のフルネームは?
私にフルネームはありません
どうして!?
それは私が奉仕するものだからです


へ…？
ちょっとねむってる間に変な世の中になったもんだな
何でも言うこときくっていったよね
はい
ここを出たら君といっしょになりたい
まじめな話……
！——
あ…
私でしたらいつでも一緒にいられますが……
そーゆーイミじゃなくってさ——…
まあいいや
くくく…


ぷうーっ
くっくっくっ
ひーっひーっ
GT80 ST50 GR50 XE75 TY125 MT5
TC4300SD ZILBAP PANA LAVO
XE75 TY125 KL250 XR200R XL250R XL200R
DT50 Z250FS KR250R?
あの男、とうとうプロポーズはじめたぞ
M.D.
観察のしがいがあるな20世紀人は!!
何て無表情なんだ。よっぽど男尊女卑の社会なんだな
オレの時代の女は、もっと生き生きしてた
…いやな世の中だぜ…
笑顔で料理しろよ
むにっ
ぴくぴく
ぴ
ぷ

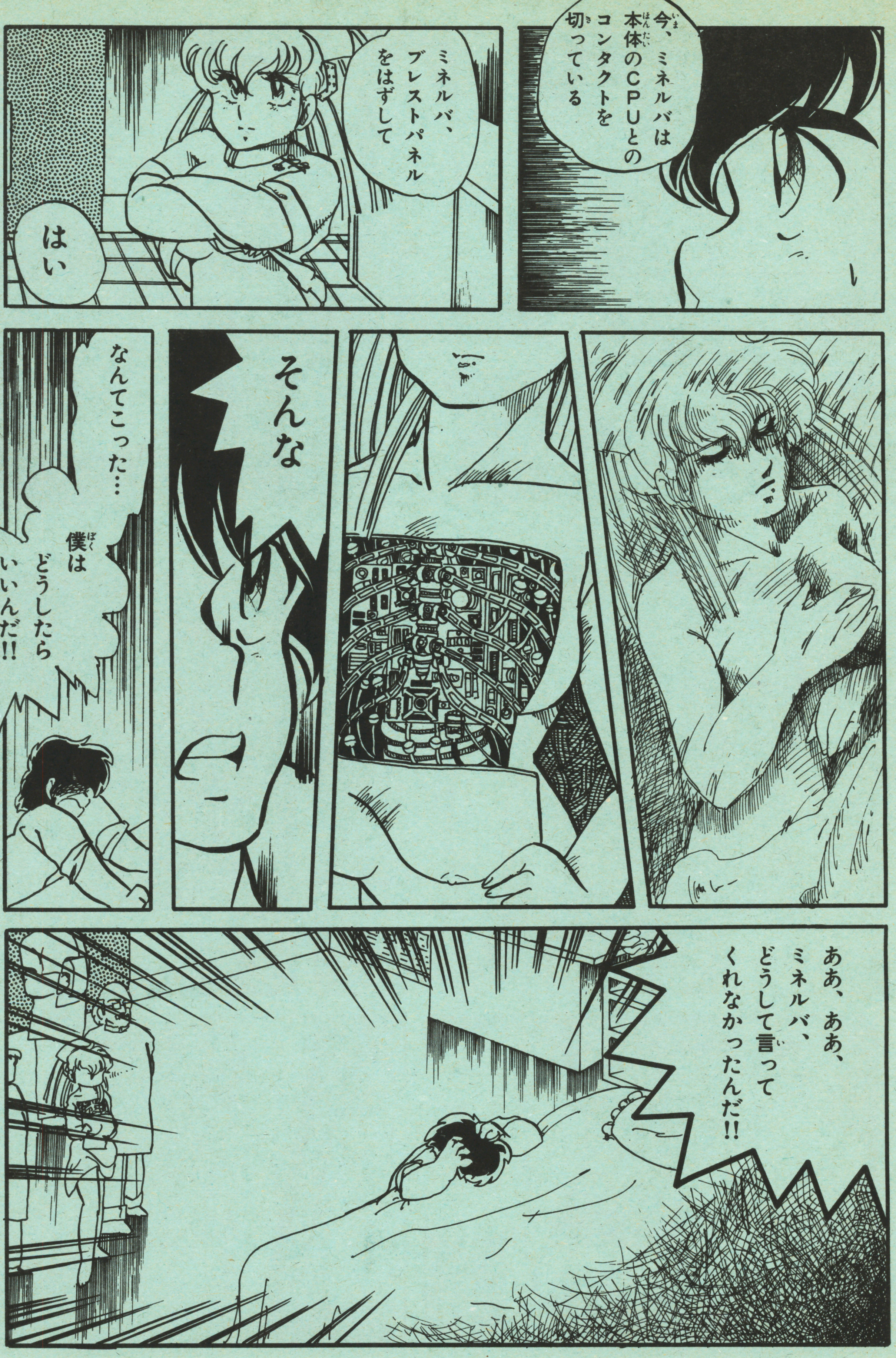

やだぁ〜
もぉ〜
それからー
それから
彼女はまるで
カゴから放たれた小鳥のように、みるみる明るい女のコになっていった
太らない?
I・T・であるにもかかわらず——
ミネルバ
はい
一生…
一生、俺のために
メシを作ってくれないか?
愛している



アイ…
マサノブ…
コノカンジョウハ
リカイフノウ
リカイフノウ…
まさのぶ…
こう呼んでもいいですか?
ああ…
いいとも!
アイとは何ですか?
まさのぶと離れていると、何かが、私の中で不足なのです
それがそうさ


地球人類はハンパな体
男性個体がいて、女性個体がいて、やっと人間って言えるんだ
男がいて女がいて…
ああ、まさのぶ、あなたはこの世界でひとりぼっちなんですね!!
ミネルバ…
どわーっ
ひーっ ひーっ
ぶわーっ はははははっ


おい、いいかげんにもう注意してやれよ
そうか？
もう少しいくと面白いんだが…
おいおい悪シュミだぜ I・T・に求愛なんて…
ピィィィン
Mr.イトウ、話がある
ミネルバ、来なさい
実はこのミネルバは中央メディカルセンターの
ナースタイプのインテリジェントターミナルにすぎん
インテリ……何ですって？
君の時代の言葉では、…ドロイド？
女性型アンドロイドだな
あっ、あんどろいど!?



今、ミネルバは本体のCPUとのコンタクトを切っている
ミネルバ、ブレストパネルをはずして
はい
そんな
なんてこった…
僕はどうしたらいいんだ!!
ああ、ああ、ミネルバ、どうして言ってくれなかったんだ!!

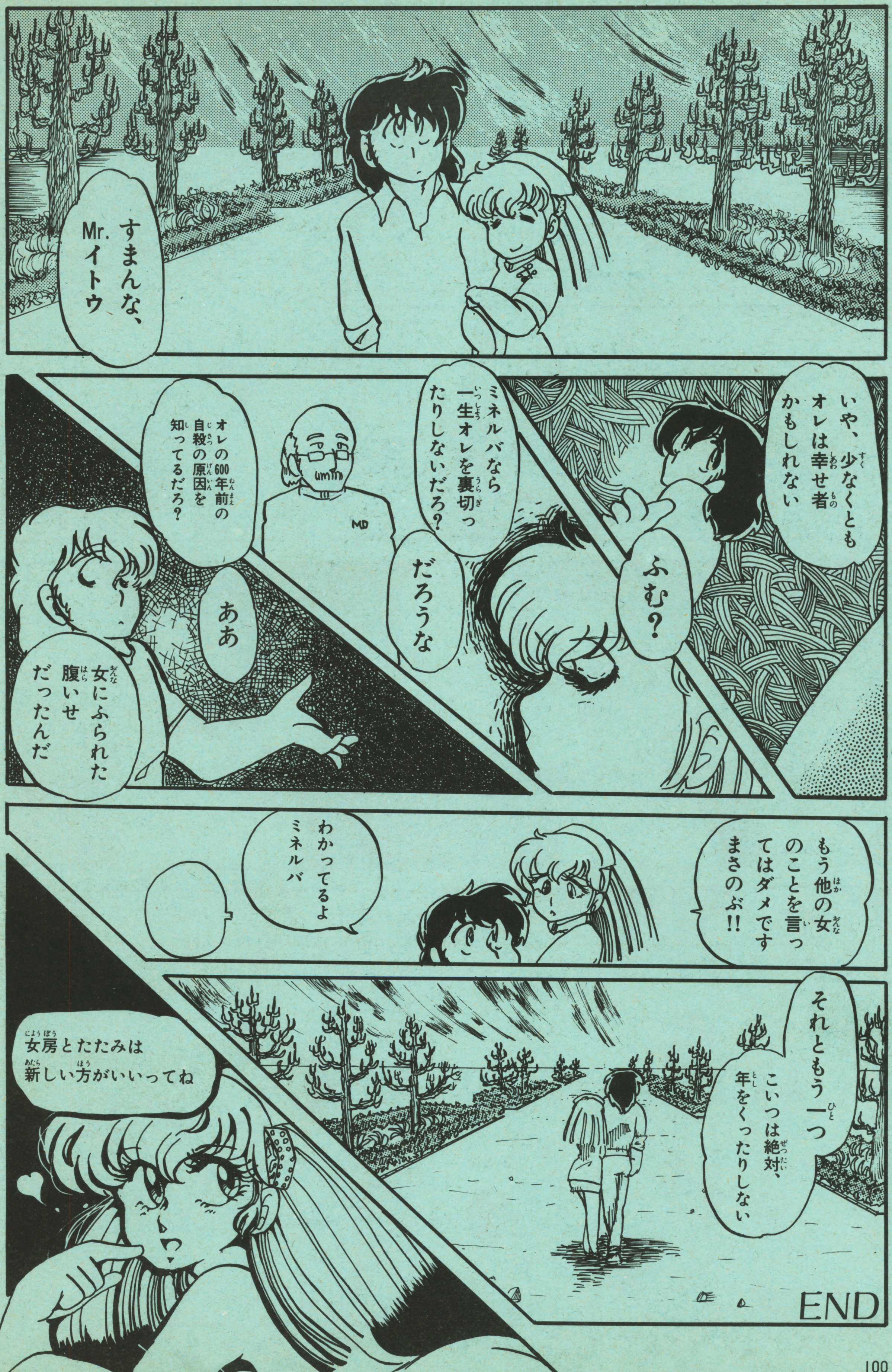


無理だよ
こいつはわずか800ビットのパーコンにすぎん
君にはこの時代の本物の女を紹介しよう
まあこいつのことは忘れるんだな
中央メディカルセンター
こちらCPUのロイドだが、Dr.山本はいるか？
ぱっ
私が山本だが何の用だね？
ミネルバはどうした？
今、全機能を停止して、ROMを入れ換えているが…
急いでナースとしてあの20世紀人とコンタクトを再開してくれ


なんでまた!?
ざわっ
昨日、ミネルバが機能停止して、洗脳をはじめたとたん、
CPUが変調をきたした
何!?
どんなプログラムで呼び出しをかけても、
シフトしたとたん、モニターにはすべてあの男の顔が出てくる
どういうことだ!?
本体のCPUがあの男にほれてしまったらしい
ということは…
新システムができるまで、ミネルバはあの20世紀人とくっつけておかねばならない
ほのぼの
家庭生活の図
本気か!?


ミネルバにセクサスの機能は?
ひととおり…
そうか
新システムの開発は20年計画だからな
え〜〜!?
じゃあその間ずっとあの男は…
そうミネルバのだんなをやってもらう
本気ですか!?
もちろん


げちょーーん
せっかく本物の彼女ができそうだったのにーっ…
仕方あるまい
だいいち、
20年ったらオレもうオジサンじゃないすか!?
そりゃそうだ
どうしても?
そのとーり
お国のためだ
…というわけでMr.イトウ、君にはミネルバといっしょになってもらう
なにが「とゆーわけ」なんだっ!!
おお〜
パチパチ
あんたらの方がはるかに機械っぽいぜ……まったく


すまんな、Mr.イトウ
いや、少なくともオレは幸せ者かもしれない
ふむ？
ミネルバなら一生オレを裏切ったりしないだろ？
だろうな
オレの600年前の自殺の原因を知ってるだろ？
ああ
女にふられた腹いせだったんだ
もう他の女のことを言ってはダメですまさのぶ!!
わかってるよミネルバ
それともう一つ
こいつは絶対、年をくったりしない
女房とたたみは新しい方がいいってね
END



本体フォーマット

●フルカラー52色のあざやか表現。
●(タテ)240×(ヨコ)256ドット(61440ドット)の鮮明な画面。
●コントローラーに十字型キートップを採用。

形　　名	ファミリーコンピュータ(HVC-001)
使用電源	専用ACアダプタ(DC10V850mA)
消費電力	約4W
LSI	CPU　8ビット　N-CHカスタム1個
	PPU(ビデオコントローラー)　N-CHカスタム1個
	RAM 2k×8ビット スタティックRAM　2個
	ROM　最大32k×8ビット
本体寸法	(幅)150%(奥行)220%(高さ)60%
重　　量	約620g
付 属 品	ACアダプタ(HVC-002)
	RF SWITCH(HVC-003)
	75Ω／300Ω変換器(HVC-004)
	ガン(HVC-005)
	(長さ)262%(幅)133%(厚み)
	重量 約170g

▲ファミリー・コンピュータ本体　14,800円

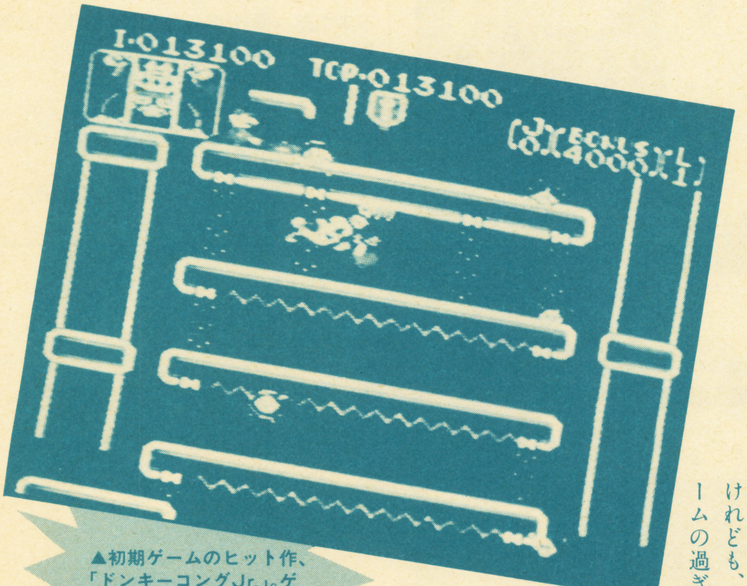
ゲーム・コンピュータの超売れっ子♪

ファミリー・コンピュータ人気の秘密!?

——ハード、ゲームソフト、周辺機器…と、ペースは早くないが着実にヒットを重ねてあい変わらず品薄状態を続けている、任天堂のファミリー・コンピュータ。昨年末時点で、ビデオゲームマシンのシェアの48%を占めたといわれる(他のゲームマシンすべてで残り52%がやっとなのだから、この数字はすごい!)この超人気はどこからくるのか、その秘密を、ハード、ソフト、そして開発元のインタビューから探ってみよう。

ファミリー・コンピュータ ゲームソフト・レビュー

1本3800円の専用カセットは、安いが果して楽しめるものばかりだろうか!?



▲初期ゲームのヒット作、「ドンキーコングJr.」。ゲームセンターのかわゆい人気が、そのまま移動！

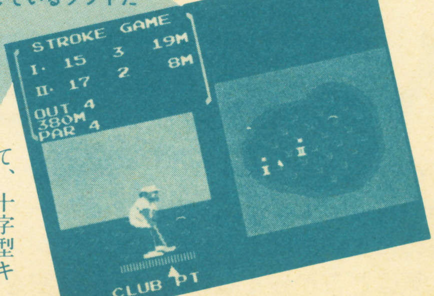
ラッキーにジャンケンで勝ち残り、ファミリー・コンピュータのレビューをやることになったKYOです。うれしいですねえ、何といったって、ボクはたとえばMSXなんて中と半ぱなコンピュータ買うなら、このファミリー・コンピュータの方が絶対いいと、固～く信じてるんですから。

覚えてますか、もう1年以上前になるファミリー・コンピュータの衝撃のデビュー。コンピュータって名前はピンとこなくてただのゲームマシンが1台また増えたと思っただけでしたけど、(だってキーボードがないし、ぴゅう太みたいに先にキーボードつきの上位バージョンが出ているわけでもなかったでしょ) そのゲームソフトにガ～ン！ カートリッジ式の専用カセットが1本3800円てのも安かったけど（もちろん、本体の14800円なんてのも、すごいコストパフォーマンスでしたけど）安さに反比例してそのゲーム内容がGOOD！

結局第1弾で出たのは、「ドンキーコング」と「ドンキーコングJR」、そして「ポパイ」のたった3本。これで当分持たせていたんだから、メーカー側もたいした自信です。もっともそれはあたりまえ、もともとゲームセンターの人気アーケード・ゲームの移植版が人気のあるのは当然でしたが、それまで他のゲームマシンでは、やれ「インベーダー」だ「パックマン」だと、たしかに人気ゲームだったけれども、すでに往年の――といったブームの過ぎたものばかり。ところがこの3本のゲームは、まだゲームセンターでもみんな熱中してやっていたゲームばかりだったんですから！ これじゃ、ゲームソフトにつられてファミリー・コンピュータ買うのが続出してもしかたのないことですよねえ。オマケに、タイトルとキャラクターだけいただいてボロボロにされた移植ゲームと違って、こちらはゲームセンターのオリジナルとほぼ同じ。しかもジョイスティック（あっ、このマシンの場合はコントローラーっていうんだけど）が、それまでのものとデザインを一新して、十字型キーになって操作性バツグン！ ホントにこれらのゲームをやるために生まれたようなスマートさで、ゲームセンターのキーよりはるかに使いやすいのです。結局ボクも、弟なんかをつかまえて、3ヶ月は熱中してましたけど。今どきゲームマシン用のリアルタイム・ゲームでこれだけ熱中できるのは、特筆ものですよ！ そうそう、弟と――というのは、ファミリー・コンピュータのゲームソフトやコントローラーは、始めから2人でやれるのを前提にしてあるんですね。これが、ファミリー・コンピュータっていうゆえんかもしれないんですけれど。

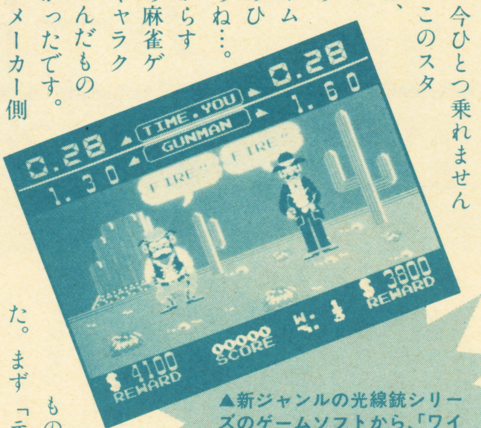
そして、この2人でやるっておもしろさを一番感じさせてくれたのが、第2弾として発売された「マリオブラザーズ」！ もちろんこれもゲームセンターの人気アーケードゲームでして、特に2人でやるとおたがいが相手のジャマをでき、おもしろさが倍増するのですよ。これまた、夜ふかししてフィーバーしてしまいました。

▼スポーツものゲームの代表、「ゴルフ」。絵の親しみやすさがそのまま楽しさに通じているソフトだ



そうそう、この「マリオブラザーズ」に続いて、「麻雀」と「五目ならべ」という2つの思考型ゲームも出ていましたっけ。どちらもその少し前に、ゲームセンターに並んでいたので、これもアーケードゲームの移植といってもいいと思いますが、それまでのファミリー・コンピュータのゲームソフトが、ポパイにしろドンキーコングにしろマリオにしろ、かわいいキャラクターをチョコチョコ動かせるのが、いかにもファミリー的でもあり受けてたので、今ひとつ乗れませんでした。まあ、このスタイルのゲームは、ゲームセンターに出る以前からパソコン・ゲームのお手のものひとつでしたからね…。ここはファンからすれば、「マリオの麻雀ゲーム」とか、キャラクター性をとりこんだものを作ってほしかったです。

この考えは、メーカー側でもあったかもしれません。なぜなら、第3弾として昨年末に発売すると予告されたものが教育ゲームソフト中心で、「ドンキーコングの音楽遊び」とか「ポパイの英語遊び」とか、キャラクター性ともとのゲーム内容をちょっと教育用にひっかけたものであったからです。もっともこの時予告された教育ソフト3本の発売にバラつきがありまして、やっぱりファンはゲームセンターのファミリー版として見ていたのかな？　でもこの時も、また楽しいゲームソフトも1本登場！　その名は「ベースボール」です。ベースボールといえば昨年はゲームセンターでセガの「チャンピオン・ベースボール」が大ヒットしていまして、セガのゲーム用コンピュータにも移植版が出ていますが、こちらもそれにひけをとらないおもしろさです。例によって2人でやることもできるし（この2人でも——というのに注意！　メーカーによっては2人でしかできないゲームソフトもあるのです！）、キャラクターをデフォルメして感情移入しやすいものにしているのが成功していると思います。もちろん「チャンピオン——」なみに、けんせい・盗塁・バント・ダブルプレイなどもできるのです。



▲新ジャンルの光線銃シリーズのゲームソフトから、「ワイルドガンマン」。家庭でビデオシューティングが楽しめる

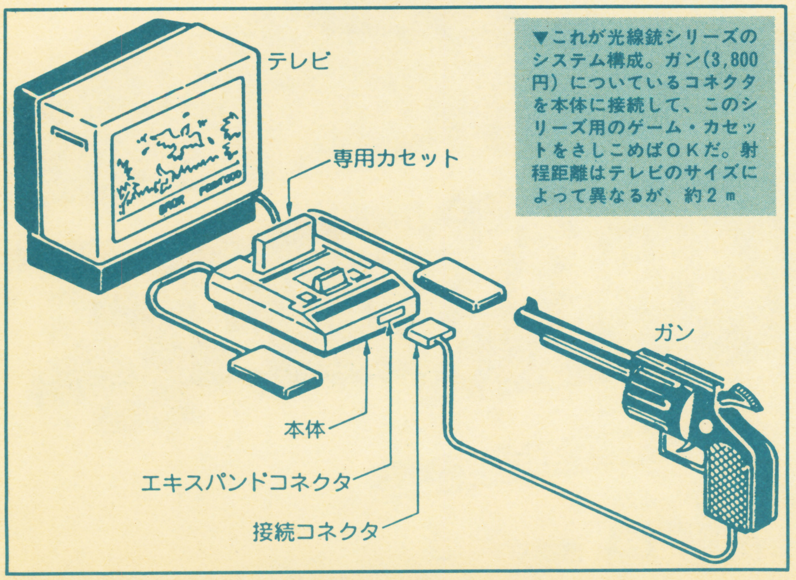
この「ベースボール」の後、なぜかスポーツもののゲームソフトが続きました。まず「テニス」。まあ、考えてみれば野球とテニスなんていうのはたいていのゲームマシンでまっ先に出るゲームですけど。このテニスもやはり昨年、セガの「チャンピオン・テニス」がゲームセンターでヒットしましたっけ。でもこのテニスものゲームも、野球と同じくゲームマシンによって遊べる幅はまちまちです。コンピュータ相手にシングルスでしか戦えないのも、多いんです。ところがこのファミリー・コンピュータの「テニス」は、シングルスはもちろんのこと、コンピュータを相手にダブルスもできるのです。この、相手にライバル心燃やして戦うというんじゃなく、お互いに助けあって戦うテニス・ゲームの発想も、ファミリー・コンピュータならでは！

もうひとつのスポーツものは、これもゲームセンターで受けた「ゴルフ」ものです。こちらのゲームもビデオゲームで人気のソフトのひとつですが（お父さんがやるのかな？）、やはりファミリー・コンピュータのものはプレイヤーがマンガ・チックで、キャラクターを強調して親しみやすくしてあります。2人用にすると、ストローク・ゲームとマッチ・ゲームを選択できるというのも、細かいサービスですね。

そして、スポーツものの間に出た超おもしろゲームが「ピンボール」！ PC—9801など上位バージョンのパソコンで人気のゲームですが、はっきりいってこのファミリー・コンピュータ版が最高！　画面に台を2分割して、まず上段ではピンボールにパチンコなみのスロットマシンをつけ、下段ではトランプ・ポーカーつき、さらにあるホールに入ると画面が変わり、マリオのビンゴゲームまでできるというサービスぶりなのです。もうベスト！

そして今年に入ってオプションで光線銃が発売！　これはファミリー・コンピュータにつないでテレビ画面でシューティングゲームをするという新発想！　すでに、西部劇タッチの「ワイルドガンマン」と、ハンティングの「ダックハント」、ポリス・アクションの「ホーガンズアレイ」と3タイプのゲームソフトも発売されています。ちょっと射程距離は短いけど、それでも家の中でこんなことをさせるとはすごいですね。

さらにハードのオプションでは、ついにキーボードも発売され、これについているベーシック・ソフトを使えば、マリオなどのキャラクターを使ってオリジナル・ゲームも作れるようになったのです！　もう、コンピュータらしくなってきましたねえ。そういえば、今度はアドベンチャー・スタイルのゲームソフトも出るそうで、また楽しみ。ホントに、数は少ないけど、その分全部そろえたくなるようなできのいいソフトばかりだと思うんですよ。（KYO）



▼これが光線銃シリーズのシステム構成。ガン(3,800円)についているコネクタを本体に接続して、このシリーズ用のゲーム・カセットをさしこめばOKだ。射程距離はテレビのサイズによって異なるが、約2m

ファミリー・コンピュータ
ハード・レビュー

光線銃シリーズに続き、ついに本格的なキーボードまで出てしまったこのマシン、どんな楽しみが増えたろう⁉

ソフトに続きまして、KYOのハード・レビューです。といっても、パソコン雑誌のハードいじりをやってもしかたないので、やわらかく、やわらかく…。ゲームにしか興味のない人も、しばらくつきあって下さい。

ハードといったって、機械部分のこというんなら、ジョイスティック（おっとコントローラーだっけ）だって、一応ハードなんですから。そしてこのコントローラー、独特の十字型キーといい、実に使いやすいんです。他のゲームマシンの今にも折れそうなスティックと比べると、絶対安心して使えます。こんなコントローラーを考えてくれただけでも、やっぱりファミリー・コンピュータはすごいと思いますね。

ただ、他のメーカーのマシンのスティック・タイプのものは、ドライブ・ゲームとかシューティング・ゲームに向いていて、実際そういうゲームが多いのですが、ファミリー・コンピュータはその手のゲームがないので、その場合は使いやすいかわかりませんが。まあ、シューティング・ゲームに関しては光線銃があるし、今さらコントローラー使うものを作る必要はないかもしれませんが…。

それとこのコントローラーが2台とも、本体の両サイドに収まってしまい、使わない時ジャマにならないのも、ファミリー・コンピュータならではの考え方でしょう。あと、当然のように考えていたけど、これが別売じゃなくセットになって、14800円という本体価格は、改めてすごいと思いません？

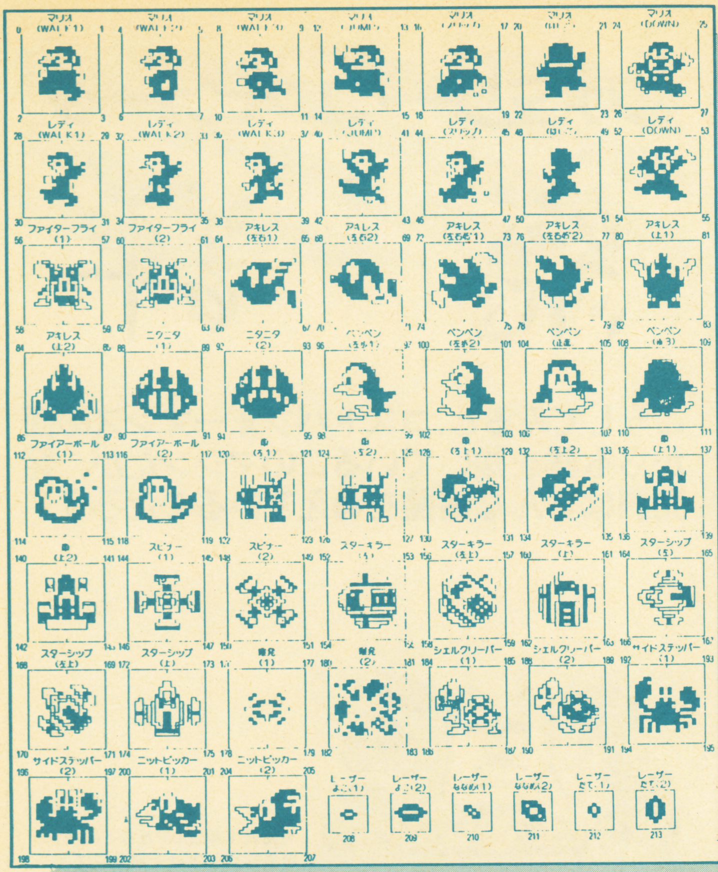
ファミリー・コンピュータ本体については、もう、本体だけいじってもどうしようもないので、特に



◀フルストロークキーの本格キーボード。ファミリーベーシックカセットがついて、14,800円

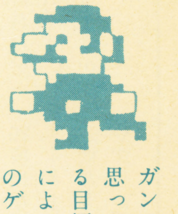
キーボード・フォーマット

キーの数　総数72キー
インターフェース　1200ボー
カセットインターフェース内蔵
寸法　幅368mm×奥行183mm×高さ54mm
重量　約950g



◀ゲーム作り用などに、こんなアニメキャラクタが用意されている。簡単な命令で動かすことができるのだ

ありません。コンパクトなことと、カートリッジ・カセットの取り出し用レバーがあるのが便利ですね——あっ、あったあった、ひとつだけ気に入らないの！ これは何もファミリー・コンピュータだけではないんですが、カセットのさしこみ口が上にあること！ これだと、テレビの前にファミリー・コンピュータ本体をおいてプレイする時に、卓上型の場合は、さしこんだカセットが前面をおおって、テレビ画面の一部が見えなくなってしまうこと。これだけは、フロントやサイドにスロットがついているマシンの方が勝っているなあ。



そして、次はオプションとして発売された光線銃。これはもう、まるっきり、ガンの形をしたコントローラーだと思って下さい。ただテレビ画面に映る目標を射つというのではなく、例によってファミリー・コンピュータのゲームソフトですからシューティングだといっても何種類か遊べるのですが、その希望ゲームの選択やゲームスタートまで、この光線銃のひき金ひとつでできるのです。いっそのこと、ここまでくればライトペン的使い方も考えてもらいたかった！

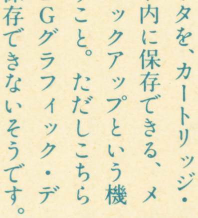
さて、そしていよいよキーボードのお話です。何でも、昨年末のファミリー・コンピュータ本体の不足騒ぎに続いて、今度はこのキーボードがなかなか手に入らなくなっているそうです。それでも、パンフレットなどでこのキーボードの姿を見た人は、ビックリしましたよね⁉ なんてったって、キーはフルストローク・キー、ファンクション・キーは8つもあるわで、もうそこらのMSXコンピュータよりも本格的なんですからね。それでもこれで14800円という価格は、ファミリー・コンピュータならではのコスト・パフォーマンスではないですか。この中には、ファミリーベーシックのソフトもついているんです。

このベーシック・システムには、①ゲーム・ベーシック、②BGグラフィック、③メッセージボード、④カルキュレータボード、⑤ミュージックボード、⑥占い(バイオリズム)の、6種類のプログラムがくみこまれています。

①のゲーム・ベーシックと②のBGグラフィックは、いずれも売りもののオリジナル・ゲーム作り用。ゲーム・ベーシックは、かんたんにキャラクタを動かすためのムーブ・コマンドです。BGグラフィックは、104種類ものキャラクタをゲーム用に使うためのもの。マリオや、オリジナルのコミカルなキャラクタが、スプライトできるようにさまざまなデザインで収められています。③のメッセージボードは、キー入力で伝言を作ったり、おこづかい帳や買い物リストも作ったりと、MSXのHitBitなんかのサポート機能に似ています。⑤のカルキュレータボードは、もちろん計算器としてテレビ画面を使うもの。8ケタまでの4則計算ができます。⑥のミュージックボードは、MSXやパピコンなどのミュージックソフトと同じ、自動演奏プログラムですね。⑥の占いというのが変わっていて、キーボードからメッセージを入力すると、ファミリー・コンピュータが占いをやってくれるというもの。かんたんな会話ごっこもできます。

ところでキーの方でやっぱり気になるのが、8つのファンクション・キー。これには、F1＝LOAD RETURN、F2＝PRINT、F3＝GOTO、F4＝CHR$(、F5＝SPRITE、F6＝CONT RETURN、F7＝LIST RETURN、F8＝RUN RETURN——となっています。スプライト命令なんかが入っているあたりは、もうこのマシンがキャラクタ動かして遊ぶためのものだって気がしますね。

それでは、せっかく作ったそのオリジナル・プログラムはどう保存するのかというと、まず他のキディ・コンピュータと同じように、カセットインターフェイスがあるので市販のカセット・レコーダーにつなげて記録できます。ただし、ベーシックプログラムとBGグラフィック・データだけだそうですが。もうひとついかにもファミリー・コンピュータらしい方法は、単3電池2個を使えば、ベーシック・プログラムや各種ボードのデータを、カートリッジ・カセット内に保存できる、メモリーバックアップという機能を使うこと。ただしこちらでは、BGグラフィック・データは保存できないそうです。



まあ、今までお絵かきをうたい文句にしたりスプライト機能のあるキディ・コンピュータもいろいろあったけど、ここまでいたれりつくせりのものはなかったのでは⁉ そしてこのキーボードの売りものも、マリオなど人気キャラを動かせる点というのも、ゲームソフトと同じ展開で、やっぱりファミリー・コンピュータなんだなあ……と感心してしまうのでした。(KYO)

ファミリー・コンピュータ 総評

こうしてみると、コストパフォーマンスの面からも群を抜いているこのマシンだが、発売側はどんな展開を考えているのだろう？

さて、ここまでモニターがファミリー・コンピュータを持ちあげちゃってくれた以上、やっぱりメーカー側が何を考えているのか、聞かないわけにいかなくなっちゃったじゃないか!? そこで、発売元である任天堂（ここ昔はトランプで有名だったのよ、知ってた!?）におじゃまして、スタッフの方に気になることをいろいろお聞きしてみたのだ。名づけて〝ファミリー・コンピュータ、人気の秘密！〟。ジャジャジャーン！

☆　☆　☆

——まず、どれもおもしろさではすばらしいのですが、今まで発売されたゲームソフトの中でも、特に人気の高いゲームを何本かあげていただけますか？

「人気のゲームソフトとしては、『マリオブラザーズ』と『ベースボール』、『麻雀』などが、あげられますね。ちなみに現在までにゲームソフトは、15種発売ずみになっています」

——そのソフト類、ファミリー・コンピュータのゲームといえば、過去のゲームセンターの人気ゲームのカートリッジ化が中心ですが、これから発売予定されている、その手のゲームには、何がありますか？

「7月に『ドンキー3（スリー）』が出ました。あと、8月に迷路ものとカーレースものを、題未定ですが出します。年末までには全25種になる予定です」

——キーボードなどマイコンとしての周辺機器も出ましたが、データレコーダーやプリンターなどまで拡張する予定はありませんか？

「発売中のキーボードにはレコーダー接続端子があるが、レコーダー自体を出す予定はありません。プリンターは、将来的な予定としてあるが、具体的には未定です」

——キーボードが出たところで、ゲーム以外の、たとえばお絵かきソフトなどを出す可能性は、ありますか？

「キーボードで使用するファミリー・ベーシックで、各種キャラクタをくみあわせてお絵かきやゲーム作成ができるようになっています。ドットをくみあわせてのまったく新しい絵を作るようなソフトは、予定にありません」

——光線銃を使ったソフトで、さらに発売される予定のものはありますか？

「今のところ部外秘です」

——ファミリー・コンピュータ自体の上位機種や下位機種の予定はありますか。たとえばキーボードつき本体など。

「ファミリー・コンピュータは発売1年で約100万台を売ったが、目標として250万台の売りあげ予定があります。あくまで現在の本体を中心としたシステムを拡大していく方針なので、上位、下位機種の予定はありません」

——カートリッジではなく、テープ版などのゲームの発売は？

「テープ版は、何回も使うとすりへってダメになるというようなおそれもあり、またかんたんにコピーされてしまう弱点もあるので、専用カセットだけで通すつもりです」

——昨年末の品不足パニックは、どうして起きたのですか？

「以前の品不足については、社内の方針とかの問題ではなく、64KROM等の流通市場における不足のためでした。現在は原料不足もなくなり、月産15万台のペース、カセットの普及は本体1台あたり5・5本をめざしています」

——それでは最後に今後の抱負を……。

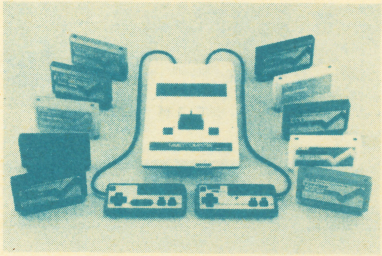
「ファミリー・コンピュータは現在、第3の段階にさしかかっています。第1は本体＋専用カセット、第2は6月21日発売ずみのキーボードによる、ユーザーのオリジナル・ゲームの作成です。そして第3は、他メーカーによるカセットの発売でして、これはハドソン・ソフトから8月に2点発売という話があります。『ロードランナー』と『ナッツ&ミルク』で、予価4500円ほど。これは任天堂とは無関係に、ハドソンが開発して承認を求めたものです。こちらとしても、ゲームセンター等の経験をいかして独自の研究によるゲームを作っており、MSXなどがかんたんに近よれる内容ではないと、自信を持っています」

——どうもありがとうございました。

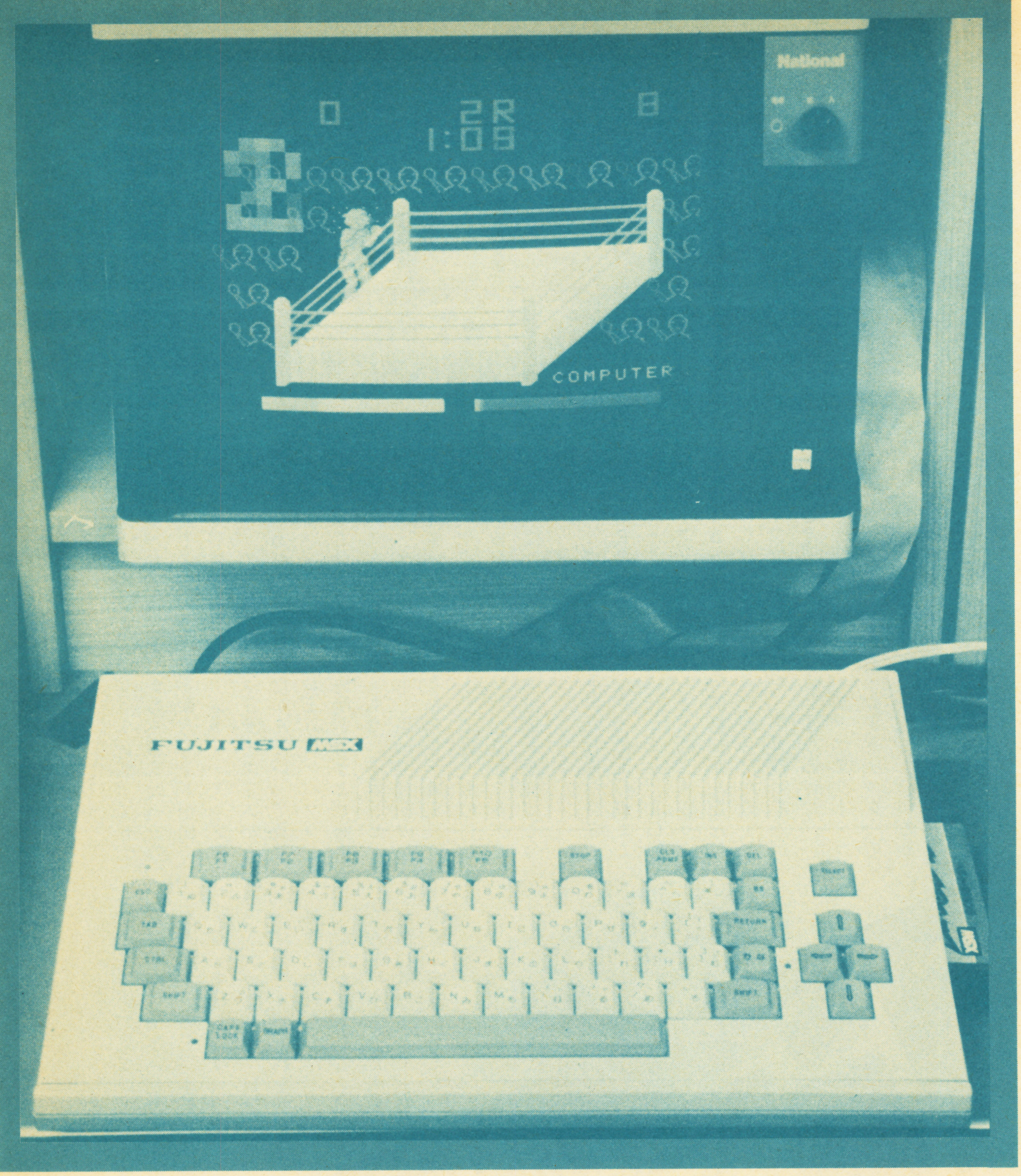
☆　☆　☆

う～む、すごい自信のほどだけど、ものがものだけに「そうですね」とうなずいてしまいそう。ちなみに話に出た『ロードランナー』は、アップルのオリジナルよりすごくてスクロールするらしい。……しかしアップルのゲームまでできるようになるとは、ファミリー・コンピュータは末恐ろしいマシンだね。なんだかこちらのレビューとしての総評はいらなくなってしまったって感じ。このメーカー側の自信こそが、ファミリー・コンピュータの人気の秘密なのかもしれない……。

（インタビュー構成＝編集部）



◀発売1年で100万台という、驚異的売り上げを誇るファミリー・コンピュータだが……



◀ＭＳＸマシンとしては一番安い価格帯の、富士通ＦＭ-Ｘ(49,800円)。これでも、統一の基本性能の他に、ＲＦモジュール内蔵、さらにＲＧＢ入・出力対応と高性能だ

新時代を呼ぶか!?

ＭＳＸコンピュータがおもしろくなってきた♪

――家庭用コンピュータとして規格を統一し、ソフトの互換性を持つマシンとして各社から発売されているＭＳＸ仕様のコンピュータ群。当初はゲームマシンにキーボードがついただけと酷評もされたりしていたが、そののびなやみがかえって独自の機能や特性を開発させ、このごろ、ちょっとおもしろい存在なのだ。

MSXコンピュータ・フォーマット

16色カラー表示グラフィック
256×192ドット、32×24文字
8オクターブ3重和音のサウンド機能

MSXコンピュータ ゲームソフト・レビュー

ゲームマシンではなくコンピュータとはいえ、ソフト互換性の魅力は、どのマシンでも同じゲームを使えること。人気ゲームもいろいろ出はじめた♪

え〜、MSXのレビューが回ってきてしまったアオです。まあ、MSXってのはあちこちのメーカーからハードが出ているしコロコロとバージョン・アップしちゃってるから、イマイチ・ブームだとかいわれても、なんだかんだいって数は出ているんだよね。おまけに、パソコンとしては下位機種（性能というより価格面のことネ）だから、ちょっとコンピュータ・ゲームでも——と思って買うのが一番多いんだよね。そもそも、MSXの使いやすさのひとつとして売りものにしているROMカートリッジさしこみ方式なんて、ゲームマシンと同じ感覚でしょ!?

そこでゲームソフトの話なんだけど、このROMカートリッジってえのがよくも悪くも——なのね！ つまり、ROMカートリッジにしてしまえば、4500〜4800円ぐらいの価格がかんたんにつけられちゃうわけ。だからただカートリッジだというだけで、クズのゲームが堂どうと高く売られてしまうわけだ。

そもそもRX-78とかファミリー・コンピュータのゲーム・カートリッジってのは、ほとんど自社で販売でしょ。だから数は出なくても、マシンのイメージを悪くしないものを出そうとする。で、そんなのになれちゃってるただのゲーム・ファンは、MSXもカートリッジの中味のレベルは、どれも同じくらいだと思いがち。ところがソフトハウスにとっては、今、売ろうと思ったらMSXで出せってくらいで、MSXユーザーはカモなんだよね。こーゆークズソフトがなかなかバレないのは、マイコン雑誌がMSXソフトをゲームマシンのソフトに近いイメージで見ていて、よほどの人気ゲームじゃないとあまり紹介してくれないのと、本来ダメはダメと言ってほしい唯一の情報誌MSXマガジンが、自分の足ひっぱってまでそれをやってくれないからなのだ。

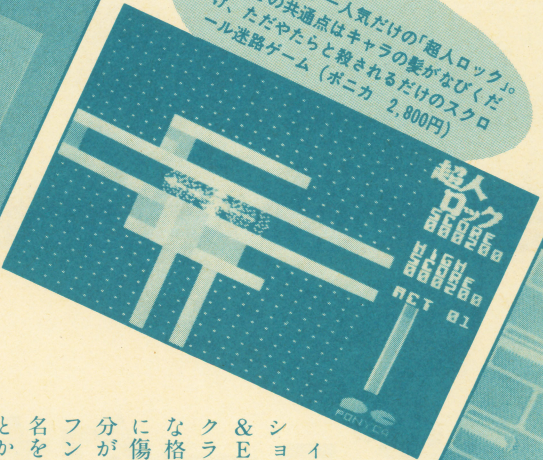
たとえば「忍者くん」なんて、やらせた人間が初心者の女の子まで含めてあきれかえるレベル！ こんなのがカートリッジだからと4800円とるんだからねー。それに、ソフトハウスの名前につられるのもダメ。ボクも好きな「惑星メフィウス」や「3Dゴルフ・シミュレーション」など大ヒットをとばしているT&Eソフトさん、こんな「バトルシップ・クラプトンII」なんて名前負けするような格差のあるゲーム出したら、ブランドに傷がつくよーっ！ ……はあはあ、自分がくやしい思いしたもんで、ついコーフンしてしまった。もちろん今、思わず名をあげたソフトの他にも、「ダビデII」とかなさけないソフトはいっぱいありそう。要するに、ワクワクして買ってからあとで泣かないように。カートリッジ＝GOODとはならないのだ！

——と、こう書いてくると、これからMSX買おうなんて思ってた人は悩んじゃうかもしれないけど、たとえばPC-6001シリーズなんか買うよりは、今はいいかもしれないよ。両方持ってるボクの意見だけど。それじゃ今度は、おすすめレビューといきます。（安心した？）

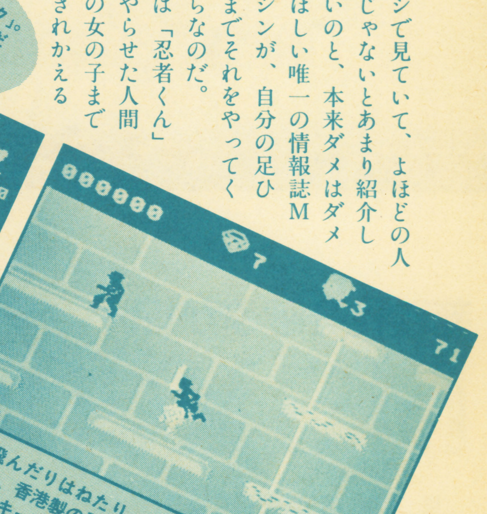
まず、カートリッジである以外に、他のカートリッジ式ゲームマシンに比べて



▲本格派テキスト・アドベンチャーの「不思議の国のアリス」。しかし文字だけのゲームがMSXのユーザーに受けるかどうか…（マイクロキャビン 3,500円）



▼キャラクター人気だけの「超人ロック」。原作との共通点はキャラの髪がなびくだけ、ただやたらと殺されるだけのスクロール迷路ゲーム（ポニカ 2,800円）



▲飛んだりはねたり、刀や手裏剣を使ったりと、香港製の「キャンドゥー・ニンジャ」（アスキー 4,800円）は、4面まであるハードなスクロール・アクションだ。キャラのちっぽけさを動きでカバーしている

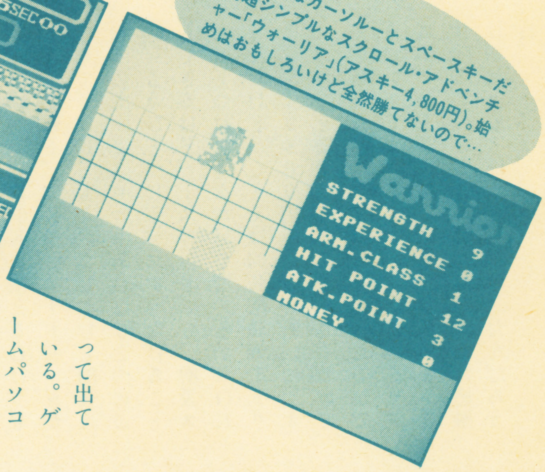
い点は何かというと、その手のゲームマシンがおとくいにしている、ゲームセンターの人気アーケード・ゲームの移植版もあれば、これでもコンピュータなのでPC系やFM系の人気ゲームのバージョン・ダウン版もあるという、ソフトの種類の幅だね。

で、ゲーム・ファンから見て気にしたいアーケード・ゲームからいくと、たとえばコナミやナムコから出ているものは、これはブランド名で買ってもまず安心。コナミでいえば、「ハイパー・オリンピック」はゲームセンター以上。ハンマー投げのパターンが違うだけで、あと魔の400m・1500mなんてオリジナル種目まで入れて1・2巻で出ている。これ、ソニーでも出てるけど、パッケージ違うだけで中身は同じ。専用のハイパーショットってジョイスティックもあって、オリジナルの「ハイパースポーツ」なんて4種目入りゲームもある。他にもなつかしいテーブル・ゲームの「ビリヤード」の移植版もそのままだし、オリジナルの「けっきょく南極大冒険」や「わんぱくアスレチック」なども売れてますよ。ナムコの方は「ギャラクシアン」から「ディグダグ」まで、往年の人気ゲームがぞくぞく♪ それに4500円と安いのもうれしいな。あと、ジャレコから「エクセリオン」や「ムーン・パトロール」などの移植版も出ている。この手は、ゲームセンターで内容も知れているし、安全ね。

変わったところでは、タカラのゲームパソコンのゲームが、タカラからMSX用になって出ている。ゲームパソコンがパッとせず見切りをつけたのかもしれないけど、他のその手のマシンの移植が出るなんて、うれしいじゃない。「ヘビー・ボクシング」や「リアル・テニス」は、燃えるよ!



▲ゲームセンターの大ヒットがMSXでだけ遊べる「ハイパー・オリンピック」(コナミ&ソニー 1・2各4,800円)。オリジナルにない競技も2種アリ



▼使うのはカーソルーとスペースキーだけ。超シンプルなスクロール・アドベンチャー「ウォーリア」(アスキー4,800円)。始めはおもしろいけど全然勝てないので…

それから上位コンピュータの移植ゲームは、なぜかテープ版が多い。うれしいのは、ゲームマシンにはないアドベンチャーゲームがやれることだ。PCやFM系で売ったものがいくつか出ているが、コンピュータいじってるって感じる人にはいいんだけど、ゲームマシン派には、ちょっとまだるっこしいみたいだな。

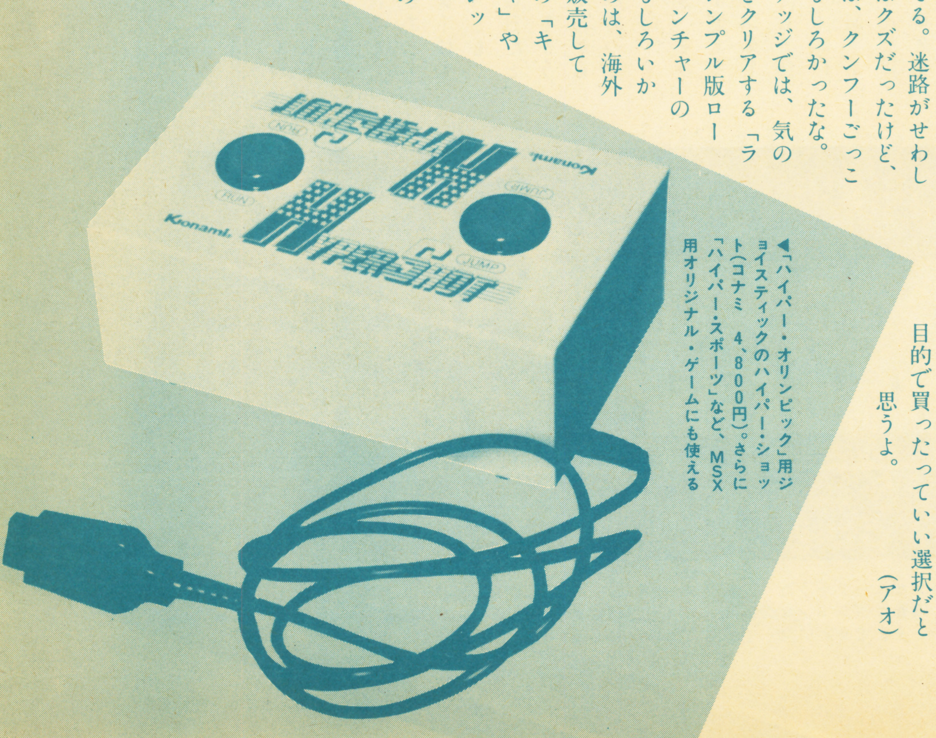
テープ版で出ているオリジナル・ゲームもあって、これはカートリッジより安いのが魅力! 「フラッピー」なんて、頭も指も使うあきないゲームで、絶対おすすめしちゃうね。それから「トリックボーイ」って、ピンボール・ゲームも、16Kでも使えるし(そう、テープ版の注意は、32Kじゃないと走らないものがあることなんだ。自分のマシンのメモリに気をつけてね!)、うまくサウンドも使ってるので、PC8801あたりのピンボール・ゲームより、はっきり言っておもしろい! (T&Eさん、がんばればできるじゃん!)

ポニカのテープ版ゲームでも、MSXものがあって、これがファン層にあわせてかキャラものが出てる。迷路がせわしない「超人ロック」はクズだったけど、「プロジェクトA」は、クンフーごっこができてなかなかおもしろかったな。

アスキーのカートリッジでは、気の長い人はひたすら面をクリアする「ライズアウト」や、超シンプル版ロールプレイング・アドベンチャーの「ウォーリア」がおもしろいかも。今、注目してるのは、海外で作ってアスキーが販売しているソフトで、香港の「キャンドゥー・ニンジャ」やアメリカの「スターシップ・シミュレーター」というアクションものなんか、MSXゲームとしては一級品だと思うなあ。

あわただしくめぐったところで、最後に展望を述べますと、これから先、MSXのゲームはカートリッジやテープから広がっていくはずなのね。たとえばディスク・ソフトだって考えられたからディスクが発売されるし、パイオニアのMSXみたいにレーザーディスクをコントロールしたゲームだってもうあるし、実験的なのだと、キティ・レコードの「みゆき・メモリアル」ってレコードみたいに、中にMSXゲームのプログラム録音したやつもあるし……。だから、今はまだキーボードのついたゲームマシンて言われたりするけど、逆にゲームやるだけだって、これだけたくさんのメディア使ってプレイできるなんて、すごいんじゃない!? ゲーム目的で買ったっていい選択だと思うよ。

(アオ)



◀「ハイパー・オリンピック」用ジョイスティックのハイパー・ショット(コナミ 4,800円)。さらに「ハイパー・スポーツ」など、MSX用オリジナル・ゲームにも使える

MSXコンピュータ ハード・レビュー

家電メーカー中心にぞくぞく発売されるMSXマシンだが、統一規格とはいうものの、値段の幅＝性能の幅もでてきて、デザインだけでは選べなくなってきた……。

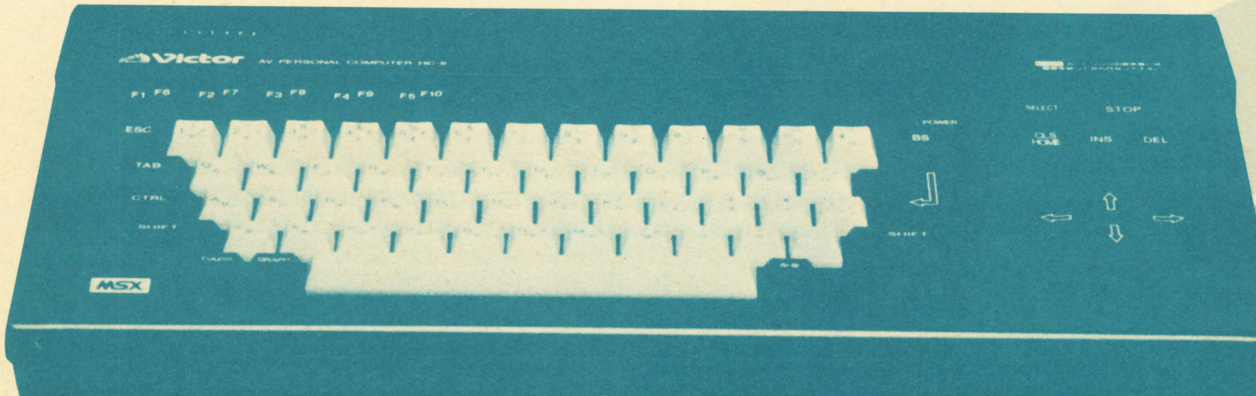
えー、ここではハードをいじくるというよりも、MSXマシンの選び方について話してみようと思います。これからMSXほしいと思ってる人への、買い方のアドバイスですな。

MSXってーと、統一規格だからどれでも同じだろうとか、高いやつを買えばいろいろ使えるだろうとかいうのは、えらいまちがい！　これは3台もMSX手にして言ってるんだから、ホントの話。かえって、安い機種は買ってすぐ使えるけど、高級品だとそれなりに周辺機器も必要になったりするわけ。

で、まあMSXを買いにいくと、もともと家電メーカー中心ということもあって、けっこう並の店でも安く売ってるのですね。この時、気をつけてほしいのは、MSX自体が各社ともあわただしくモデルチェンジするので、ヘタすると（しないでも）旧機種の場合が多いんですよ。まあ、統一規格だから新旧はカートリッジ・ゲームする分には変わらないんだけど、新しい方はメモリが16Kや32Kから、ディスク対応用に64Kに増えるわけ。もっともこれも、64K拡張カートリッジがあって、16Kでもこれさしこむと64Kになるので、2スロットあればひとつにこれ、もうひとつにディスクつなげることもできるけど。1スロットでも、増設スロットつければタコ足で増えるからOKなんだけど、たとえば64K増設カートリッジが19800円というぐあいに、オプションを増やせばどんどん高くついて、その機能を持つ上位機種を買った方が安くついてしまうのです。また、旧タイプはポケット電卓みたいなタッチ・キーを使っていたけど、あのペコペコした感触はやはり安っぽくて不評だったんだろうね。

とにかく、ボクの手にした3台のMSXをサンプルに、気のついた点を並べてみよう。

まず最初は富士通のFM－X。MSXの中で一番安い49800円なのだけど、RFモジュレータ内蔵なので普通のテレビにすぐつなげるし、なんとRGB入出力があって上位機種なみのモニターにもつなげるのです。もっとも、ゲームをやると、RGBだと色が16色→8色になっちゃうので、同じ色になってわからないキャラクタなんかあって大変だけど。これはFM－7とつなげることができ、そうすると7のプリンター使えるので、プリンター・インターフェイスはなし。ただし、16Kで1スロットは、ゲーム以外にはきついかも。FM－7につなぐと32Kになるんだけど、これはじっくりプログラム作りでもやる時であって、ただ32Kのゲームやるためだけにつなぐのは苦しいですよ。セットするのにえらくてまがかかる上に、別のゲームやろうとリセット押すと、また同じてまをくり返さなくちゃならない。32K拡張カートリッジ買った方が、安いしずっと楽です！　ただ、7につなげると、拡張MSXベーシックが使えてプログラミングに幅ができます。これはMSXマガジンに載ってたんだけど、もうひとつ載ってないのはF



▲オーディオ・ビジュアル用AVコンピュータをうたう、ビクターのHC－6（64800円）。売り物のスーパーインポーズ機能やアナログRGB対応が、別売オプションなのは高い！　おまけにビデオ用端子しかないので、これのあるテレビじゃないと、RFモジュレータまで必要になってくる。高級派じゃないとおすすめできないかな…。

M—7の方でも拡張Fベーシックが使えることでして、なんでこんなすばらしいこと無視されたのか…。これだけの価値のために、7のオプションとして買ってもいいくらいなのに！ 最後にキーについては、薄型シリンドリカルキーという変わったやつで、これはカチャカチャした感じはともかく、浅いのでつい打ちこむ力が余っちゃいます。カーソルもPC—6001みたいでくっつきすぎ、ゲームには向きません。

次に手にしたのは、ビクターのHC—6なんだけど、これもMSXマガジンでは（故意に？）無視された点があって、なんとヤマハのYIS—503ってのとまったく見ためがいっしょ!? よくこんなこと関知せずにレビューできたもんだ。だから、結局両方が強調している機能はどちらでも使えたんじゃないかと不安になっちゃうんですね、ユーザーは。

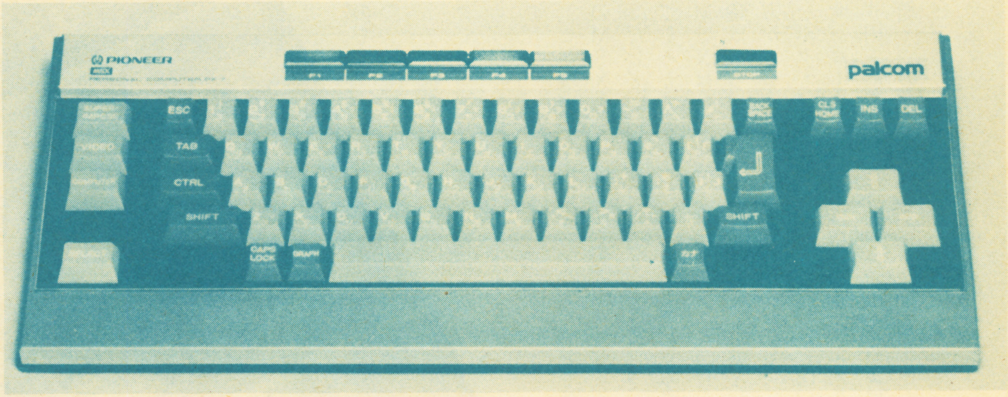
デザインもステップスカルプチャー・タイプのキーも本格派で、FM—Xより見てくれはいいのだけど、普通に通うと定価の64800円（おっと、これもヤマハと同じだぜ！）より金がかかる！ まず、RFモジュレーターがなくて、ビデオ端子のあるテレビにしかつなげない！ 別売りのRFモジュレーター買わねばならんのね。つまり、オーディオ・ビジュアル用の高級機をうたうので、周辺機器もそれなりのものじゃないと使わせてくれないのです。そうそう、そのオーディオ・ビジュアルの売りもの、スーパーインポーズ機能があるのだけど、これも20000円もするアダプタが必要！……最初はうかれていたボクも、だんだん困ってきたんですね。オーディオも、テレビやアンプにつなげないと、キーボードだけじゃ演奏ひとつできないのです！ FM—Xだって、スピーカー内蔵なのに…。売れてんのかね、これ。あと、なさけないことに、リセット・ボタンがない！（FM—Xだってあるのに）これは不便ですよ～！

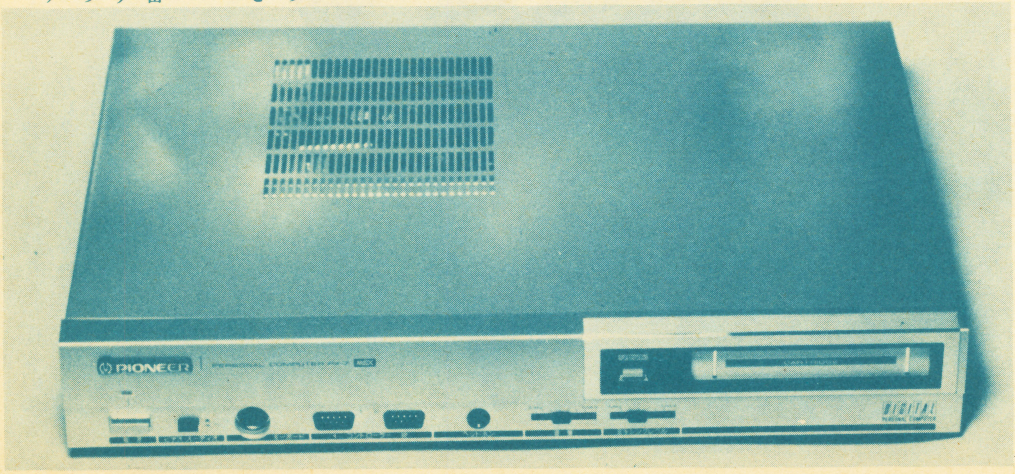
3台目は、パイオニアのPX—7。これは、スーパーインポーズ機能が内蔵でしかもレーザーディスク・コントロールができるので、ビデオにもディスクにもつなげられるのと、分離型キーボードがカッコよくて手にしたんだけど、89800円は安い！ 分離キーボードでこの価格はもちろん最低だけど、それ以上にRGB入出力はあるは、ビデオ入出力はあるはステレオ端子はあるは、レーザー端子はあるは……これこそホントのオーディオ・ビジュアル・コンピュータですぞ！ そのコネクタの数はすごい！（RFモジュレーターこそないが、そんなこと気にならないね）

ステレオだって、すでに本体内蔵のスピーカーがステレオで、音声多重テレビにつながなくてもゲームがステレオ・サウンドになるのにはびっくり。（あっ、ステレオ機能のないMSXでも、音声多重テレビにつないだらOKですよ）しかも本体と外部スピーカーの音量を、ミキシング・レベルでコントロールできるのですよ。

コストパフォーマンスという点を考えると、MSXマシンの中で最高のマシンだと思うなあ。欲をいえば、あのカッコいいデザインのキーボードに、テン・キーをつけてほしかった。それと、これはPX—7のせいじゃないけど、このマシン買っちゃうと、レーザーディスクやら音声多重テレビやら、ついつい周辺機器にお金を使ってしまいそう。一般のユーザーにちょっときついのは、家電メーカーじゃなくオーディオ系のパイオニアの製品だから、ナショナルなどのマシンと比べると（レーザーディスクも含めて）あまり値引きしてもらえないことかな。

でも、アメリカでもこのマシンが一番注目されるんじゃないかと、ボクは思うんだね。3台もMSX並べた奇特人間の話なので、ヨイショ雑誌よりはハッキリ書きましたよーっ！（アオ）





◀▲この分離キーボードと本体で89,800円のパイオニアのMSX、Palcom。ビデオ端子もRGB端子もあるし、オプションが必要だがRF端子もある万能型。ゲームがステレオで楽しめたり、スーパーインポーズも内蔵、なんといってもレーザーディスクをコントロールできるのがすごい！

MSXコンピュータ 総評

うまく選べばソンはしないと思う、このMSXだけど、ホーム・コンピュータへの道はまだ遠い!?

えっと、これでアオの担当コーナーは最後なんだけど、とにかく今まで書いたことで書き足りなかったことを並べておきましょうね。

まずソフトについては、ROMカートリッジやディスクなどは今までのコンピュータでもあったので、やっぱりパイオニアのMSXのレーザーディスク・コントロールのゲームに注目したいですね。

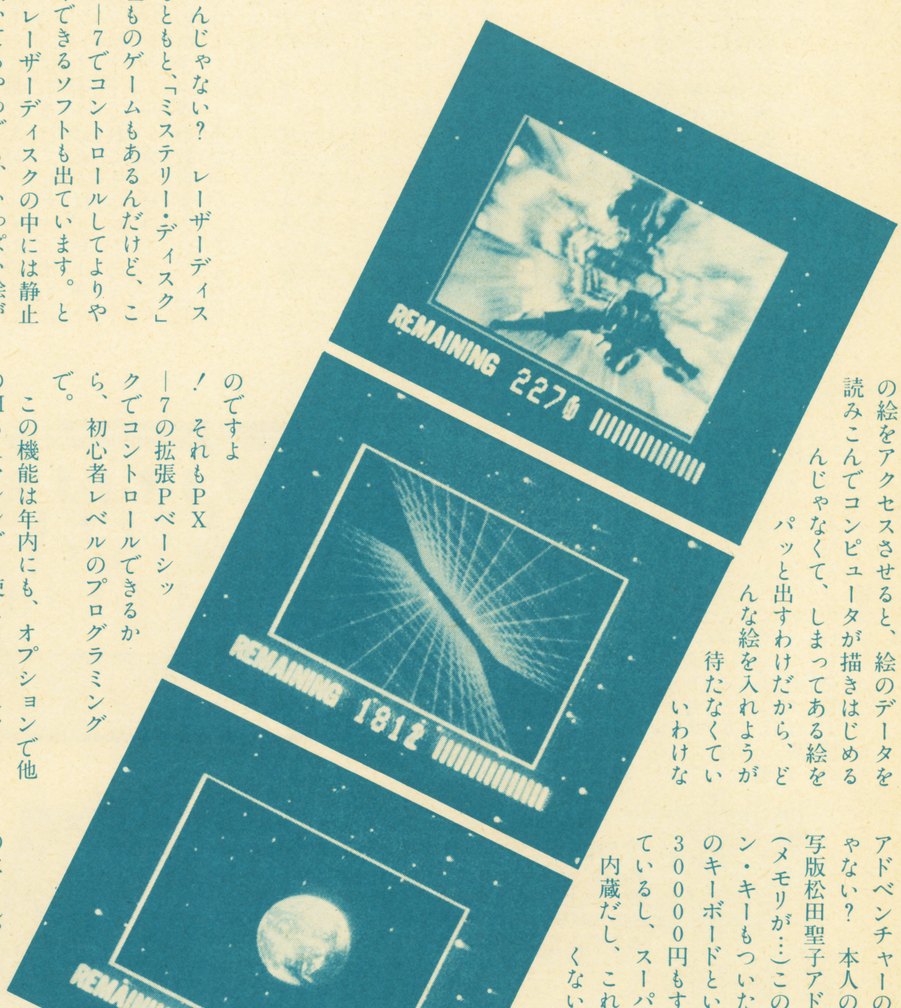
ゲームセンターで「アストロンベルト」以来はやりの、レーザーディスクによるリアルなシューティング・ゲームが、家庭でできるようになったんだから！　今はこの「アストロンベルト」しか出てないけど、世界のマイコンでこれだけでしょ、こんなことできるの。このゲームやるためにPX—7を買う人も多いんじゃない？　レーザーディスクではもともと、「ミステリー・ディスク」って推理ものゲームもあるんだけど、これもPX—7でコントロールしてよりやりやすくできるソフトも出ています。とにかく、レーザーディスクの中には静止画でも動いてるやつでも、いっぱい絵が入るでしょう？　PX—7はそれをランダム・アクセスでとり出せるわけだから、アクション・ゲーム以外にもいろんな使い方が考えられるわけ。

たとえば人気はあるけど絵の遅さがブーブーいわれてるハイリゾ・アドベンチャーゲームなんか、単純な絵におとさないで、それこそドット単位で拾った何十Kバイトも使った絵を作って、レーザーディスクにいっぱい入れるわけ。で、ディスク版のゲームみたいに、必要な場面の絵をアクセスさせると、絵のデータを読みこんでコンピュータが描きはじめるんじゃなくて、しまってある絵をパッと出すわけだから、どんな絵を入れようが待たなくていいわけなのですよ！　それもPX—7の拡張Pベーシックでコントロールできるから、初心者レベルのプログラミングで。

この機能は年内にも、オプションで他のMSXマシンでも使えるようになるそうだけど、前も書いた通り、オプションでそろえていくとかえって高くつくので、MSXはいくら統一規格とはいえ、買う時はある程度目的を持って機種を選んだ方がいいと思うのです。

ボクも興味を持っているマシンでは、サンヨーのWAVY11なんか、99800円とMSXで一番高いけど、スチル機能ってのがあるのです。これはテレビやビデオの画面をそのままコンピュータ・グラフィックにおとすもので、ハイリゾ・アドベンチャーの絵なんか作るの楽じゃない？　本人の写真スチルして、「実写版松田聖子アドベンチャー」とか。（メモリが…）このマシンは他にも、テン・キーもついたセパレート・タイプのキーボードといい、オプションだと30000円もするライトペンもついているし、スーパーインポーズ機能も内蔵だし、これまたそう考えると高くないんだよね。

とにかくMSXの発展を逆にさまたげてるのはこれ。例えばジョイスティックはどこのメーカーのでももちろん使えるんだけど、なんとビクターとキャノンと東芝は色が違うだけでデザインはいっしょ！　だから選ぶとしたら、3500円の東芝やビクターのものじゃなく、3400円のキャノンの方がトクなのです。こーゆーのもっと親切にMSXマガジンなんかで書いてやれば、ユーザーは助かるしMSXの輪も広がると思うんだよなー…。（アオ）



▲パイオニアのMSXによるレーザーディスク・コントロールは、コンピュータと他の家電との新しい結合例だ。これはゲームの「アストロンベルト」



これは計算機メーカーのカシオが発売したＰＶ－2000(29,800円)。すでにこの価格帯が、入門機クラスのキディ・コンピュータの相場になっている

マイコンからゲームマシンまで…

お手がるマシンコレクション

――ＭＳＸが家電メーカー中心なら、オモチャ・メーカーを中心としたキディ・コンピュータやゲーム専用マシンも見逃せない。特にゲームソフトについては、ゲームセンター用ビデオゲームを開発しているメーカーなど、上位機種でもプレイできないようなタイプがあって、ゲームで機種を決めるのが買い手の大きなポイントになっている。特に、各メーカーのマシンとも、ソフトが自社開発で、ソフトハウスのたぐいにまかせていない分、数は少なくても質はいいようだ。ここでは、国産機種から輸入マシンまで、ファミリー・コンピュータに続く代表的なものをレビューしてみよう。

モニター・マシン・リスト

- ＲＸ－78(バンダイ)
- ぴゅう太(トミー)
- アタリ2800(アタリ)
- ＴＶボーイ(学研)
- ＳＣ－3000(セガ)
- ＰＶ－2000(カシオ)
- カセットビジョン(エポック社)
- アルカディア(バンダイ)

▼RX－78（バンダイ　59800円）
※本体附属品～ACアダプター・アンテナ切換スイッチボックス・TV接続用ケーブル
※別売～ジョイスティック（2本1組）＝6800円
・PIプリンタインタフェイス＝16000円・A－12拡張ラム（12K）＝14000円

高速3次元カラーグラフィック RX－78 ハード&ソフト・レビュー

オモチャ・メーカーのバンダイが、本格的なコンピュータとして発売したRX－78。使えるパソコンの、使える部分使えない部分とは⁉



ハードウェア・フォーマット

CPU	Z－80A
RAM	30Kバイト（VRAMおよびデータ用、2Kバイト　スタティックRAMX15コ）
ROM	8Kバイト（モニターROM、8KバイトROMX1コ）
カスタムLSI	（ATC、I／O、VRAMコントローラ）3コ
ディスプレイ	RFコンバータ内蔵（アンテナ端子またはビデオ端子に直接接続）
表示可能文字	30文字×23行グラフィック表示　192×184ドット
カラー表示	27色1ドット単位で色指定可
サウンド機能	TV音声部使用、3重和音・4オクターブ、1ノイズ
キーボード	JIS配列準拠61キー
拡張カートリッジ	ダブル・カートリッジ・システム
本体寸法および重量	286(幅)×210(奥行)×48.5(高さ)mm、約1.5kg

「ジャ～ン！　これからは編集部に一週間も泊りこんで各マシンにアタックしていた2人チームでおおくりします！」

「うん、とにかくこれだけいっぺんにいじれば、どれのどこがいいとか、違いがわかるからねー」

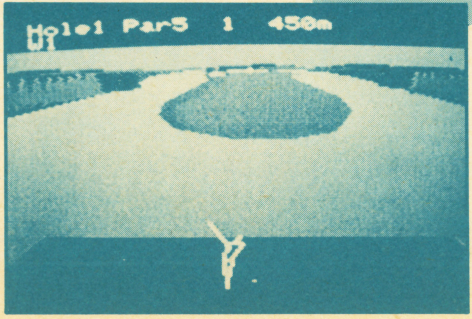
「それで、まずバンダイのRX―78を持ってきたのは…」

「ズバリ言って、これが一番上位機種だからなんだからなんだ。値段も一番高いしね。何より、ゲーム用っていうより、これコンピュータなのね、本格的な」

「それを子供っぽくしてるのが、RX―78ガンダムって、アニメに興味なくてマイコンいじりたい人だとシリゴミしちゃうこの品名だと思うんだ。あと、あのタッチ・キーも、50000円こすマシンとしてはちょっと安っぽい。キーの上にシートを置いて、そのプログラムによって押すキーがひと目でわかるっていう、売りもののオーバーレイ・シートのためには、しかたないのかなあ…」

「MSXだって、タッチ・キーのやつやめてフル・キーになりつつあるのに」

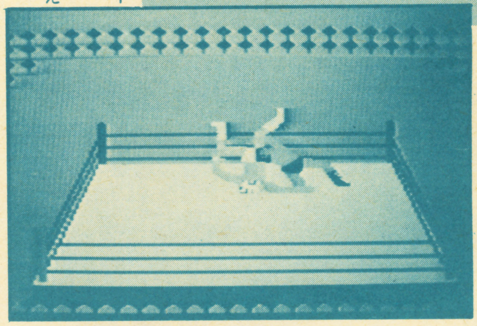
「あっ、そのMSXに似ちゃったんでソンしてるね、ガンダムは。ダブル・カートリッジ・スロットはあるし、価格帯も近いし…。でも、グラフィック機能なんかはMSXよりずっと上なんだ。これはほめとかなくちゃね。さだかじゃないけど、開発したのはシャープだってウワサ



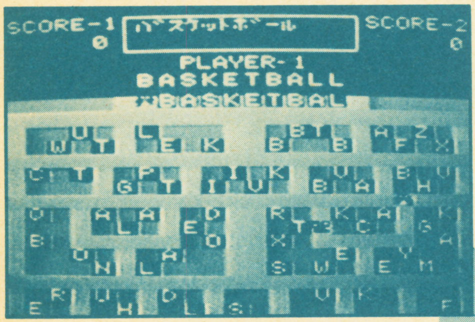
▼3Dグラフィックを生かした「チャレンジ・ゴルフ」。瞬時に変わる画面はさすがだが、キャラがワイヤー・フレームでちょっと冷たい

を聞いたことあるよ」
「そういえば、なんとなくMZシリーズ思い出させるね、弟分みたいな感じでさ」
「いや、グラフィック機能は向上してるかもしれないよ。ただ、あまりゲームソフトにはそれがいかされてないけど」
「ゲームソフトがカートリッジなのはゲームマシン的なイメージだけど、他のメーカーのゲーム専用機に比べると、ちょっと高くない？　値段にもえらく幅があるし…」
「普通のゲーム専用機じゃ考えられない、シミュレーション・ゲームなんかまでカートリッジにしちゃってるからな。高いのはこの手のゲームだろ」
「ゲームマシンとしては、たとえば専用機ならついていてあたりまえのジョイスティックが、この値段で別売りなのもいたいと思うよ。まあ、2本で6800円ってのも高いかな？　これはRX—78のものだけじゃないんだけど、スティックが使ってるとレバーが短くて心もとない感じもした。今にもこわれそうな」
「でもゲームソフトの中には、RX—78じゃなきゃできないタイプのゲームもあるよ。『ザ・プロレス』なんか、キャラクターもそっくりで、あれだけで何日も遊んでしまった」
「キャラっていえば、『ガンダム・ルナツーの戦い』ってのも出てるんだけど、これMSX移植版を同じバンダイから出したでしょ」
「あれ、マズイと思うよ。敵にあわせちゃった感じでさ。RX—78買おうと思ったユーザーが、MSXで出るの待っちゃうじゃない」

▼キャラクターを強調しているという意味ではもっともバンダイらしい「ザ・プロレス」。両選手を知る者には、こたえられない



「う〜ん、だからゲーム用コンピュータというと高くなっちゃうし、マトモなコンピュータとして通用する機能なんだから、はっきりどちらかを強調しちゃうべきなんだよね。あるいはいっそ、RX—78ジュニアとかいって、ゲーム専用マシンを出しちゃうとかさ。このままじゃ、タカラのゲームパソコンと同じ失敗をくり返しちゃうよ」
「あっ、でもそれメーカーでもちゃんと考えてるよ。ゲームより今は、ワープロ機能なんかを強調してるから。フルシステムでも20万円を切って、ワープロになりますって…。ただ、これもMSXでも同じことやってるのでジャマされてるなあ。ワープロの機能としては、RX—78の方が上かもしれないのに」
「でもそれ、どっちももう売りものになりにくい。だって専用ワープロが20万円切って出る時代になってるから」
「う〜ん、じゃあどんなとこを強調すればいいんだろう」
「やっぱり、この価格帯のマシンでインパクト与えるなら、MSXで『ハイパーオリンピック』出したみたいに、人気アーケード・ゲームなんかを、RX—78だけしかできないって感じでド〜ンと出すとかが、一番アッピールするんじゃないかな。せっかくの機能いかして、もっといいゲームを出すべきだよ。RX—78のゲームって、ゴルフとかテニスとかはキャラクターがのっぺりしていて、今ひとつ感情移入できないのね。ゴルフの3Dグラフィックはすごいと思うし、テニスはとてつもなく強い——なんてったってアタリのテニス・ゲームより強いからね——だけど、子供にはわかりにくいんじゃないかな」
「その子供ってのは、RX—78ガンダムっていうタイトルで思っちゃうんで、あまり考えなくてもいいと思うよ。バンダイには、インテレビジョンやアルカディアといったゲーム専用機が、子供用にちゃんとあるんだから。それに子供用といっても、今出ているセガやトミーのキディ・コンピュータより、機能を使いこなすのはむずかしいと思うよ」
「う〜ん、それなら逆に、ワープロ・ソフト以外にも、コンピュータとしての能力を強調するやつを何か、ド〜ンと…。まあ、今のままでもグラフィック・ソフトやシンセサイザー・ソフトはあるけど、もっと何か。ほら、このマシンだってRFモジュレーターやビデオ端子入力がついていて、ヘタなMSXより家庭ですぐつけられるじゃない。だから、もっとホーム・ユースを強調したものでもさ…」
「それじゃますますMSXと競合する分、不利だよ」



◀学習ソフトのひとつ「ABC単語ゲーム」。こんなソフトもあるのが、ゲーム専用機との差!?

「そうかなあ」
「それより、周辺機器を充実させて、コンピュータとして使おうというユーザーを安心させちゃうことだね。たとえば、企画中となっている拡張ボックスつきの専用フロッピー・ディスクドライブなんか——あっ、これセガで同じようなやつ出しちゃったな」
「う〜ん、じゃあ、まとめとしてあと言いたいことは？」
「これを読む人にメッセージとして伝えるなら、まずRX—78を買おうと思う人は、ゲームをやろうという理由ならあまり進められないね。MSXでもいえるけど、今は専用のゲームマシンって、安くてゲームも多いから。ただし、コンピュータとして使いこむんだったら、ヘタなMSXよりいいかもしれないね」
「あっ、その使いこむっていうフレーズいいな。たしかにこのごろは、あまり使いこむこと考えようとしないみたいだから。マシンがかわいそう」
「ただし、息ぬきとしてはやはりゲームソフトも必要だから、RX—78らしいゲームももっと開発してほしいね。ほら、さっき出た、3Dグラフィックを使ったやつとか、それからシミュレーションとかアドベンチャーとか、コンピュータらしいやつね。それなら、リアルタイム・ゲームと違って、そう何作も出なくてもかまわないと思うんだ」
「あと、最新のオプションで、RX—78でコントロールするロボットものが出たでしょ。ケチなようだけど、あれFM—7など他機種でもコントロールできるのやめて、RX—78だけの売り物にしてほしかったな。ユーザーは自慢できるからね。バンダイも変にやさしいなあ…」

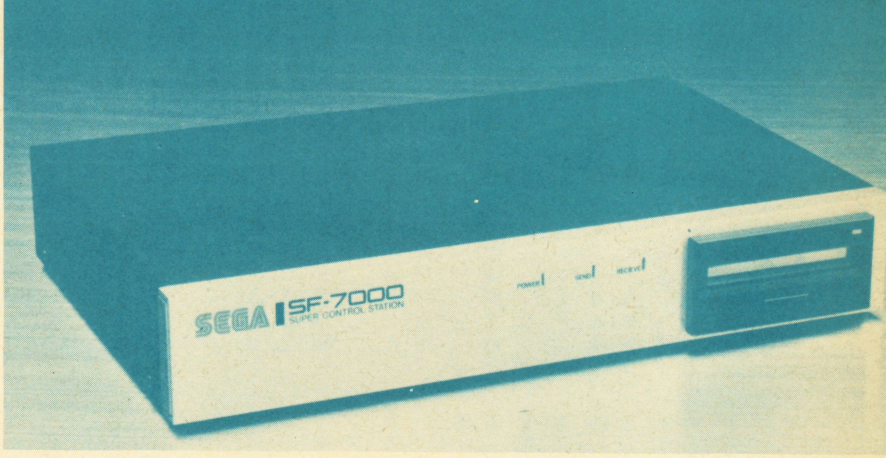
使い方次第で多彩に活躍

SC-3000H&SG-1000 ハード&ソフト・レビュー

アーケードゲームのヒット・メーカーSEGAが発売したSCシリーズは、マイコンとしてもゲームマシンとしても、オプションがいろいろ⁉



▼SCシリーズ用フロッピーディスク・ユニット「スーパーコントロール・ステーションSF−7000」(79800円)。ドライブ1基 (250Kバイト　未フォーマット時／片面) 内蔵、RAM64KB、8ビットパラレル・プリンターポート、RS−232Cシリアル・インターフェースポート配備



コンピュータ・フォーマット

CPU	Z−80A
メモリ	ROM8〜48KB (オプション) RAM18〜32KB (オプション)、 グラフィック用V−RAM16KB
グラフィック	256×192ドット8×8マトリックスで設定可能、 カラー表示　15色+1色
サウンド	3チャンネル+1ノイズ
キーボード	JIS準拠配列63キー
インターフェイス	プリンタインターフェイス、カセットインターフェイス

「セガ──というと、やっぱりゲームセンターのセガ！ですね」

「うん、セガがマイコン出したっていえば、だれでもゲームソフトに期待しちゃうもんね。まあ、それにこたえてくれちゃって、人気ゲームがぞくぞく出てくれたのはうれしいですねえ。ファミリー・コンピュータの場合は、同じ移植ゲームでもほのぼのしたキャラクターものってイメージがあるけどさ、セガならいろいろ頭に浮かぶもんね」

「だから『チャンピオン・ベース』とか『モナコGP』とかやると、もう気分はゲームセンター。ゲームやる目的だけのやつも当然いっぱいいるだろうからってんで、ゲーム専用の下位機種と、キーボード・タイプのどちらか選べるのもいい。ゲーム専用の方だって、オプションでキーボードあるしね。タッチ・キーなのが安っぽいけど…」

「いや、オプションの充実度というのはセガはたいしたものだと思うね。データレコーダだってあるし、びっくりしたことに4色カラープロッタ・プリンタまである。こりゃ、グラフ製作やなんかをやれといわんばかりじゃない！　おまけにディスクまで出た」

「ああ、あのフロッピーディスク・ユニットね。あれシングル・ドライブで79800円もするので、こんなの買うくらいならFM−7のダブル・ドライブを100000円で買った方がいいわい！──と思ってパンフレットよく見たら、これ自体が拡張用のオプションなんだよね」

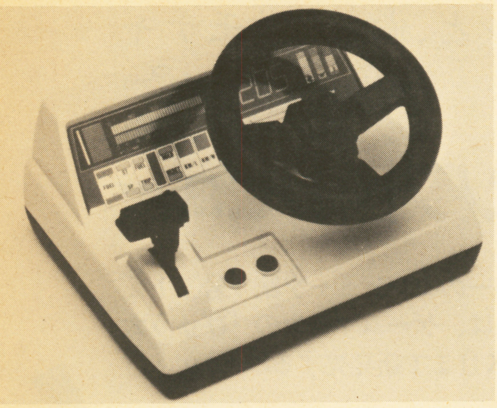
「プリンターやRS−232Cインターフェースのポートまでついてるんだぜ。バンダイのRX−78でやろうとしていたことを、先にやっちゃったってとこなのかな」

「あのセガがコンピュータ出すって発表された時は、わりとゲーム・ユース中心だと思っていたけど、ここまで周辺機器がそろうと、コンピュータとしても使わないと申しわけない気がする…」

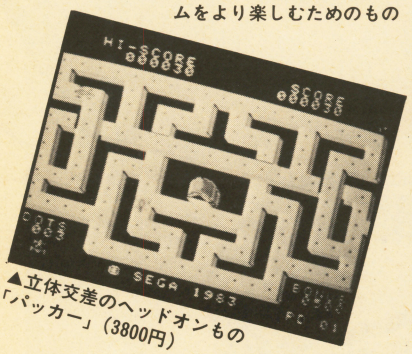
「本体だってタッチ・キーじゃないし見ばえいいよ。ジョイスティックだって、安いのとガッチリしたのと2タイプあるのこれだけでしょ」

「ゲームソフトの話ね、セガだけじゃなくて、ナムコの『ギャラガ』みたいに他メーカーの人気アーケード・ゲームまで入れてくれてるのは、これも意外で、うれしい心づかいだと思うよ」

「そうそう、あと、こんなことばかり言ってるとアーケード・ゲームばかりだと思われるので、ちゃんと『パチンコ』とか、オリジナルのゲームソフトもあることを、ここで言っておかなくっちゃ」



▲ビデオゲーム機用ハンドルコントローラ「ＳＨ－400」(4000円)。カーレース・タイプのゲームをより楽しむためのもの



▲立体交差のヘッドオンもの「パッカー」(3800円)

▼ＳＣ－3000Ｈ（セガ　33800円）
※本体附属品～ＡＣアダプタ・ＴＶ切替スイッチボックス・ＴＶケーブル
※別売～ジョイスティック（１本）＝2000円、データレコーダー＝9800、カラープロッタプリンタ（４色）＝39800円、ディンプラグコードビデオ＝800円



「そうだね。なんだか、そんなことまでやる必要ないと思うくらいに、ゲームの内容や種類は充実してるんだから」

「充実しすぎていて、これだけハードとしても周辺機器もそろっているのに、コンピュータとして使ってもらえないんじゃない？ ゲームやるのにいそがしくなっちゃったりしてさ」

「う～ん、それはマイコン雑誌なんかの扱いにも問題あると思うなあ。ゲームマシン的なジャンルでまとめられちゃって、せっかくの機能性をアッピールしてもらえないところがあるからね。実際、周辺のオプションだって、ＭＳＸクラスにもそうひけをとらないと思うんだけど」

「やっぱり、セガっていう名前のイメージが強いんだね」

「そりゃ、『中学必修英単語』とか『世界史年表』といった教育ソフトもけっこう出て――」

「ええっ、ホント!?」

「ほらね、――出てるんだけど、セガの教育ものなんていってもやっぱりピンとこないでしょ。名の売れるのも、マイナス面がある。まあ、セガのコンピュータを、勉強目的で買おうとする人はいないだろうけど、せめてさあ、シンセサイザー機能とかグラフィック機能とかは、このレベルの他のコンピュータだってついているんだし、使う気になってほしいなあ…」

「ならないならない、次のゲームが発売されるまでの間のヒマつぶし程度ね」

「それでもいいんだよ、ジョイスティックじゃなくて、キーボードをさわってみようって気になるわけだからさ」

「ふんふん、なるほど」

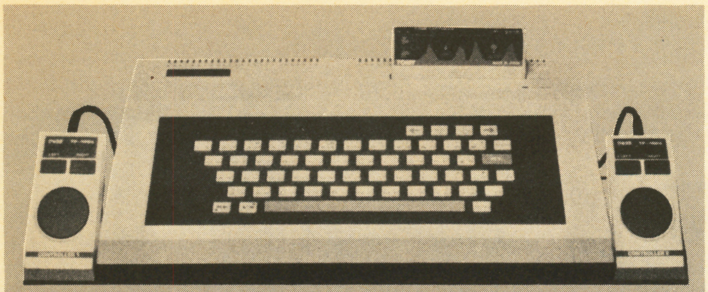
「ただ、セガにしてもいえるのは、結局今のコンピュータって、価格と比べると機能がぜいたくすぎちゃって、その全部を生かそうとすると、使う方も大変なんだよね。もったいない話だけどさ」

「じゃあ、ＳＣ－１０００とＳＣ－３０００だと、まずＳＣ－１０００買ってゲームやって、興味を持ったら今度はオプションのキーボードそろえてってのが、マシンを眠らせないで使う順番なんじゃない？」

「う～ん…」

▼ゲームマシンＳＧ－1000（15000円）
※本体附属品～ジョイスティック１本・ＡＣアダプタ・ＴＶスイッチボックス・ＴＶケーブル
※別売～キーボードＳＫ－1100（13800円）



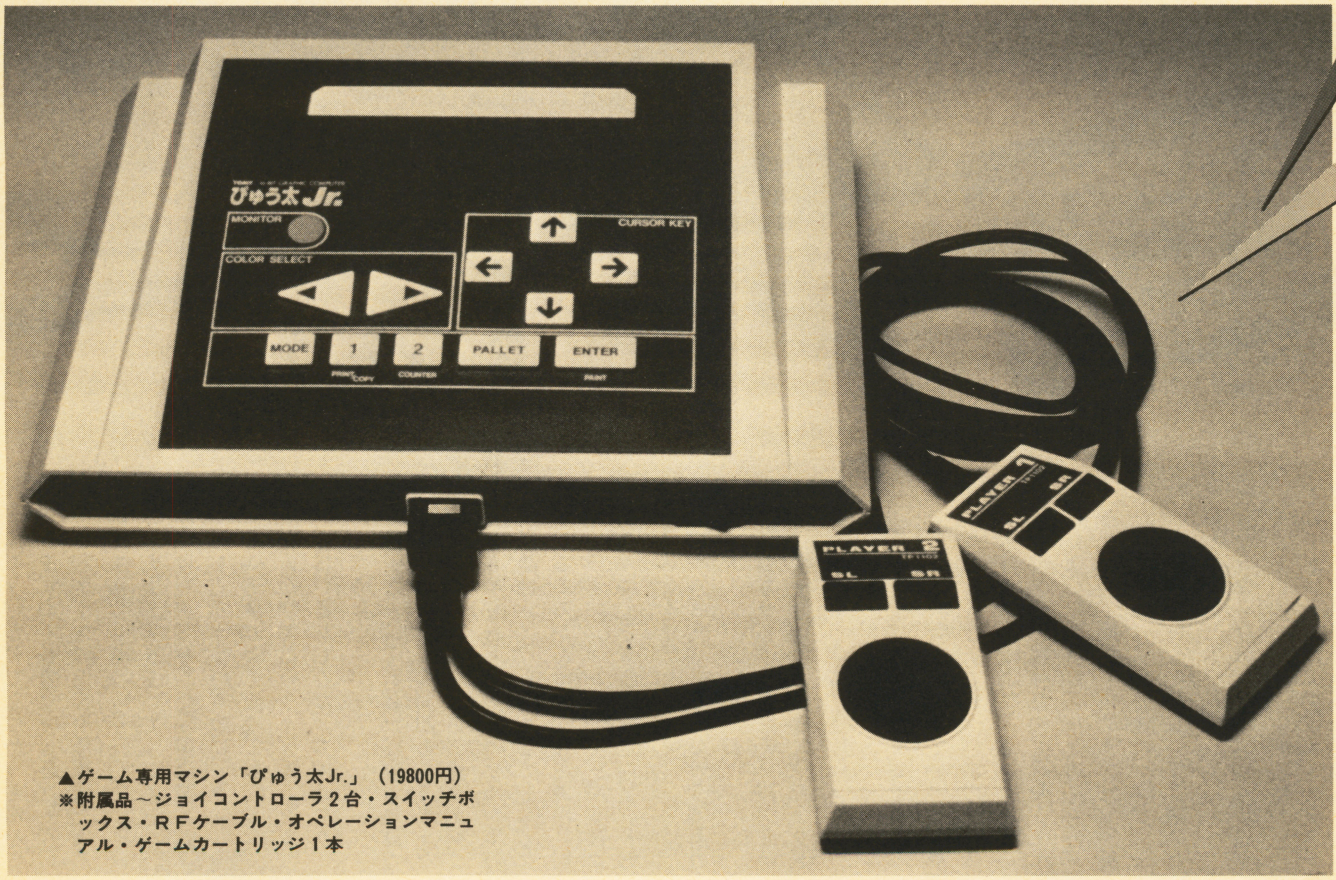


▲この旧「ぴゅう太」(59800円) が、フルストロークキーの「ぴゅう太MKⅡ」(29800円) にバージョン・アップ!
※附属品〜ジョイコントローラ2台・スイッチボックス・PFケーブル・オーディオカセット接続ケーブル・オペレーションマニュアル

パソコンと、過激なオモチャ

ぴゅう太 ハード&ソフト・レビュー

オモチャ・メーカーのコンピュータ第1号、トミーの「ぴゅう太」は、ゲームマシンの「ぴゅう太Jr.」に続いて、MKⅡまで新発売するというが…!?



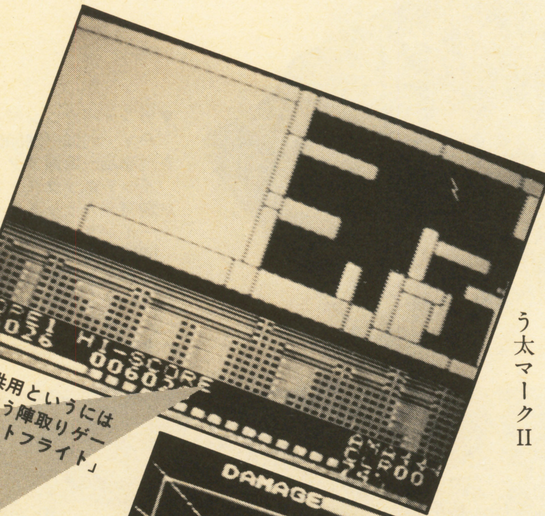
▲ゲーム専用マシン「ぴゅう太Jr.」(19800円)
※附属品〜ジョイコントローラ2台・スイッチボックス・RFケーブル・オペレーションマニュアル・ゲームカートリッジ1本

「ぴゅう太っていうと——」
「お絵かき! お絵かきマシンにつきるね。悪い意味じゃなく、今でもグラフィックごっこやる時、子供でもかんたんにできる点では、後発の他メーカーのキディ・コンピュータにひけとらないもん」
「でも、なつかしいね、ぴゅう太っていうの」
「トミーがマイコンを出す。それも16ビットの!——ってニュースが2年前流れた時は、すごいセンセーショナルまきおこしたもんね。オモチャ・メーカーがマイコンを、それも5万円台で16ビット機だもん」
「まあ、16ビットの期待感はうすれちゃったけど、それでもまだ一番安い16ビット・マシンなんだな」
「この59800円って価格だって、今でこそもっと安いコンピュータがあるけどさ、当時としてはすごかった。それもジョイスティック2本つきだよ」
「あのペコペコしたジョイスティック、ななめに入ったのかヨコに入ったのか使っててあせる時もあるけど、デザインとしては斬新だったね。今、MSXコンピュータで、カーソル・キーにこのデザインとり入れてるのがある」

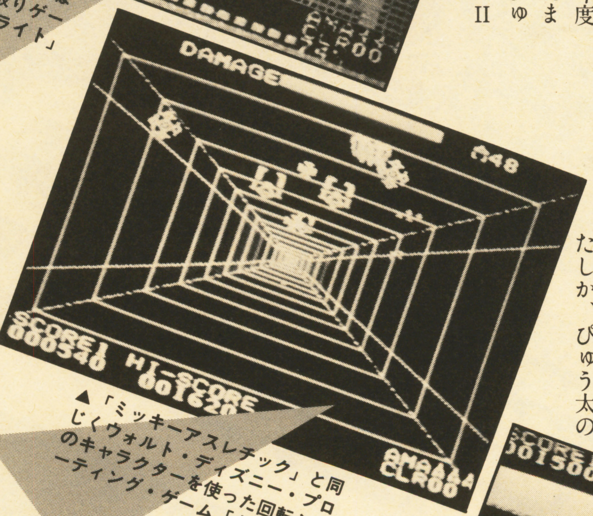
コンピュータ・フォーマット

CPU	TMS9995 (16BIT)
メモリ	ROM内蔵20Kバイト RAM内蔵16Kバイト
グラフィック	256×192 (8×8の横1列の中は2色まで) カラー表示 16色
キーボード	JIS規格準拠56キー
サウンド	三重和音+擬音4種類

「このぴゅう太の出た直後に、タカラがゲームパソコンを発表したでしょ」
「ああ、ソードのM5を名前変えて出したやつね。あれ、8ビットだけど、コンピュータとしては、ぴゅう太よりずっと上だったんだぜ」
「でさ、その時のプライスが、ぴゅう太より10000円安い49800円。ところがジョイスティックが別売りで、これ足すと59800円で、ぴゅう太といっしょになっちゃうの。だからボクは、ぴゅう太派だったんだけど」
「ゲームパソコンって、後でイメージ変えてコンピュータ色を強く出して売ろうとして、結局それも失敗したでしょ。やっぱりこのクラスのものは、コンピュータとゲームマシンの間で中とはんぱな状態になっちゃうのかな。RX—78はだいじょうぶかな…」
「で、ぴゅう太もすぐ後からゲーム専用機なんかに価格で追いあげられて、またびっくりすることやっちゃうわけ」
「びっくりした? まあ、たしかにあれもハシリだったけど」
「キーボードとっぱらっちゃって、ゲームマシンとして、ぴゅう太ジュニアという下位バージョンね。これも、定価19800円と、追いあげていたゲームマシンに、また差をつけちゃったわけね。価格はともかく、グラフィック面なんかでは、そのころのマシンと比べると、ぴゅう太のゲームってすごくよかったから」
「いや、ゲームマシン・オンリーにしなかったよ。ぴゅう太の売りもののお絵かき機能を、このジュニアの方にも持たせていたもん」
「それ、言おうとしてたの。あのグラフィック機能まで移しちゃったのは、ただボクとしてはマイナスだと思うのね。だって、兄貴分の、ぴゅう太の存在価値がなくなってしまうじゃない。キーボードつけなくてもグラフィックいじれるんじゃ、キーボード・マイコンの必要ないでしょ」
「だから、ジュニアが出てから、ぴゅう太ってすごく安くなったじゃないの」
「でさ、おもしろいのは、このぴゅう太っていうのは、オモチャ・メーカーのコンピュータのハシリだし、もう寿命としては切れてもいいころなのね。ところが、さっきのゲームパソコンなんかと違って、しぶといんだよね。発売当初予定しているといってたオプションなんて、プリンターひとつ出てないのにさ。今度は、ぴゅう太自身をキーボードつけたまのデザインで、ぴゅう太マークIIとして発表したでしょ。これが、キーがタッチ・キーからストローク・キーになってバージョン・アップした上に、プライスの方は29800円を予定してるっていうんだから、またセガやなんかのコンピュータと対抗できるようになってしまった」
「そういえば、ゲームソフトの方も、また新しいのが出始めたね。ぴゅう太のゲームって、ハデさはないけど、それなりに水準作で好きなんだよね。『プーヤン』みたいに人気ゲームの移植ものもあるし、『トロン』とか『ミッキーアスレチック』みたいに、ウォルト・ディズニーの版権をとった、キャラクターもののオリジナル・ゲームもある」
「ボクは、グルグルまわるシューティングの『トロン』が好きだな。のんびりしてるけど『ナイトフライト』も、たしか、ぴゅう太のゲーム化が一番早かったんじゃない？ あのほのぼのムード、好きね」
「せっかく、ぴゅう太マークIIなんて出すんだからさ、今度はキーボード使って楽しめちゃうものも、もっと考えてほしいなあ」
「うん、うまくたちまわれば、このマシンは、まだまだ息が長く続きそうだよ。楽しみなマシンなんだよな」



▲子供用というには頭を使う陣取りゲーム「ナイトフライト」



▲「ミッキーアスレチック」と同じくウォルト・ディズニー・プロのキャラクターを使った回転シューティング・ゲーム「トロン」



▲全面シューティング・ゲームの新作「バミューダ・トライアングル」


▲今でこそ他機種でもあるが、お絵かき機能は「ぴゅう太」が最初だ♪

新登場の楽がき

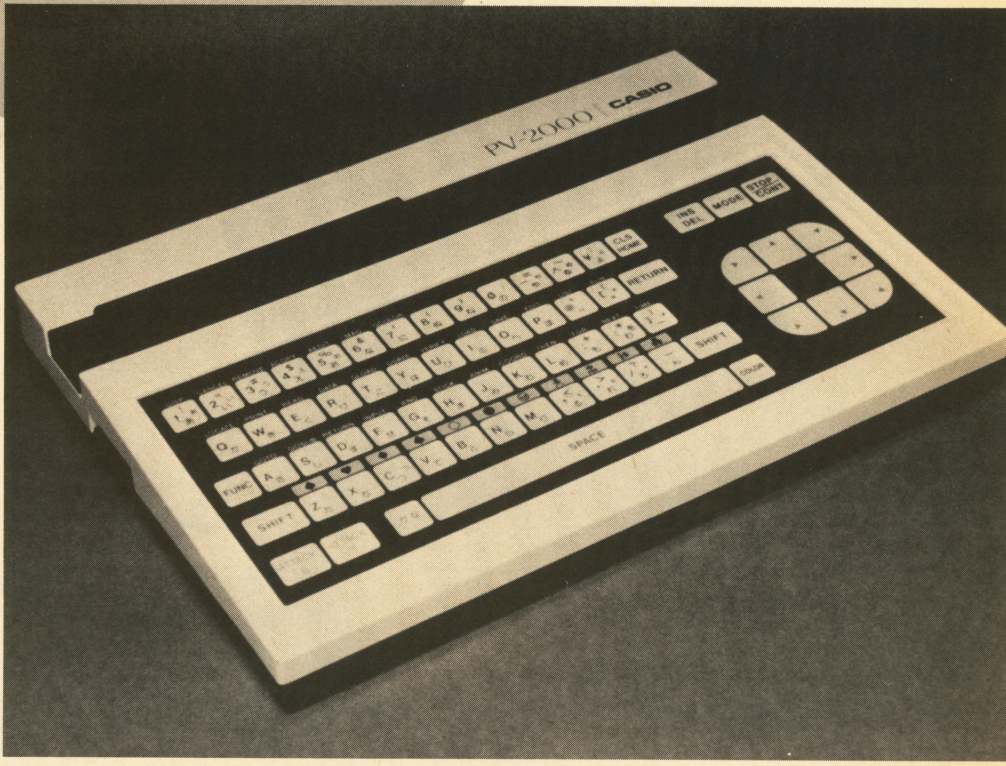
PV-2000&PV-1000 ハード&ソフト・レビュー

電算メーカーのカシオの「楽がき」ことPV- 2000は、その名の通り自分でテレビに絵をかきゲームを創るのが売り物。これもゲーム専用マシンとの2本立てなのだが…!?



▶コンピュータゲームCASIO・PV—1000(14800円)
※附属品〜ジョイスティック1本・スイッチボックス(ケーブル付)・電源アダプター

▼カシオパソコンゲーム楽がき・PV—2000(29800円)
※附属品〜電源アダプタ・切換スイッチボックス・RFケーブル
※別売〜カセットテープレコーダーインターフェイスFA-30(9800円)、増設RAMOR-116(16Kバイト 9800円) OR-104(4Kバイト 8000円)、ジョイスティックTJ-1(2900円)、プリンタインターフェイスFA-31(7000円)



コンピュータ・フォーマット

CPU	Z—80コンパチ
メモリ	RAM4KB ROM16KB
グラフィック	文字表示ヨコ30×タテ24(8×8ドットマトリックス) 240×192(256×192)ドットカラー表示 16色
サウンド	3和音4オクターブ+1効果音
キーボード	アスキー配列68キー
インターフェイス	TVRF及びプリンターセントロニクス準拠

「カシオのPV2000ってのは、出るべくして出たって感じね」

「そうそう、あのカシオの実績なら、コンピュータだってFPシリーズがあるしゲーム電卓だってあるし、キディ・コンピュータ業界への参入は当然だよ」

「で、ハードなんだけど……ボクは、いくら29800円といっても、もうタッチ・キーは避けた方がいいというヘンケンがある」

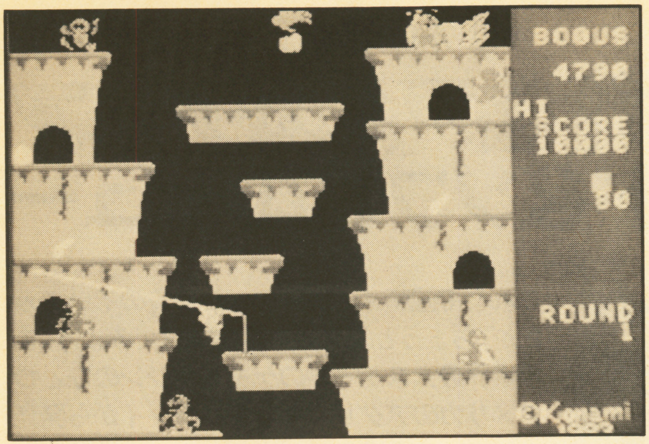
「でも、このカーソル・キーの発想はおもしろいよ。ななめまで入る8方向キーだもの。これなんかフルストローク・キーだと、指がつっかえちゃって、うまくコントロールできないかもしれない」

「ゲームやるのにはいいかもね。ゲームのコントロールっていえば、ジョイスティックがカッコいいんだ。この手のマシンのイメージにある、ペコペコや折れまがりそうな安っぽさがない」

「そうね、アタリなんかのイメージがある本格派——ヘンな言い方だな——のジョイスティックだ」

「このコンピュータのキャッチ・フレーズは〝楽がき〟なんだけど、どう?」

「う〜ん、たしかにわかりやすくグラフ



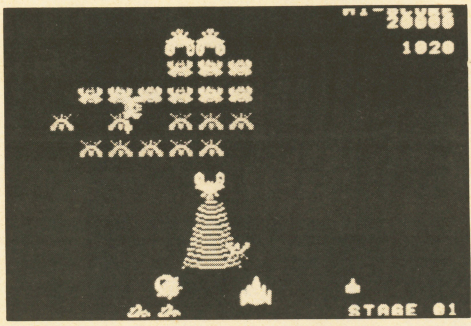
▲コナミの人気ゲーム「ロックンロープ」。他メーカーのものでも売れるものは移植版が！

イックいじれるけど、ボクはぴゅう太の方が好きだな。でも、これは私感だから、機能的に劣るとかいうことじゃないよ。バックを自分で描いてゲームができるソフトなんか、子供にけっこう受けるんじゃないかな」

「お絵かきという点では、ただかくというだけなら、上位機種のパソコンのグラフィック・ツールより、今のキディ・コンピュータの方がよっぽど楽にきれいにかけるのは確かだ」

「あとは、その絵をいっぱいつめこんで保存したりできる周辺機器なんかを、作っちゃってほしいなあ。テープじゃ疲れるもん」

「そういえばカシオのオプション類ってのは、みんなインターフェイス系なんだね。拡張RAMカートリッジの他は、カセットテープレコーダーインターフェイスとか、プリンタインターフェイスとか。使うデータレコーダーやプリンターは市販品でという、わりと合理的な発想だ」



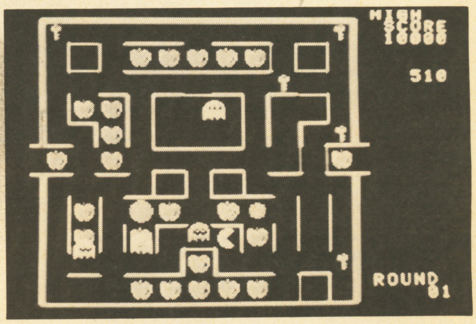
◀同じくこれはナムコのヒット作「ギャラガ」の移植版

「さっきの増設RAM、16Kバイトと4Kバイトの2つがあるのって、おもしろいんだよね。16Kが9800円で4Kが8000円だから、どうせなら1800円の差なんだから、16Kの方買うと思うんだけど」

「まあまあ」

「コンピュータの機能としては、同じクラスのセガや、ぴゅう太マークIIにひけはとらないと思うけど、これだけタッチ・キーなのは…」

「あと、コンピュータとして使おうとする人には、知る人ぞ知るカシオFPシリーズの悪夢があるかもね。当らないと思いきりよくたたき売りにして、別のマシン手がけちゃうっていう……」



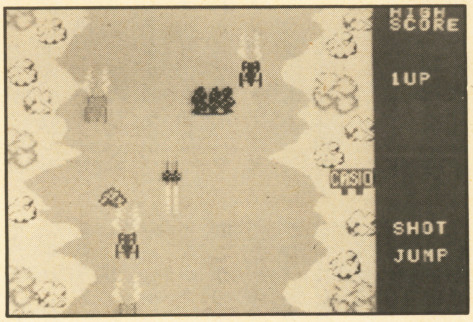
▼これもナムコの大ヒット・ゲームから「ミスターパックン」なる名になったパックマンもの

「別のマシンっていえば、PV－1000の方にも触れておかなきゃ。いわゆるPV－2000のゲーム専用機」

「デザインはあっさりしてるけど、まあやはりゲームマシンはソフトが命なので……」

「セガと同じくゲームしかできないわけだけど、そうすると、ぴゅう太ジュニアのようにグラフィックいじれたりコンピュータとしての機能残してる方がいいのかな」

「いや、それやると本体の方の価値を下げちゃうから、いいとかはいえないと思うよ」



◀これはカシオのオリジナル・ゲーム、スキーで敵要塞と戦う「スキーコマンド」

「それでゲームソフトなんだけど、セガや任天堂みたいに、ゲームセンター用ゲームのバックボーンがないカシオとしては、がんばったんじゃない？」

「そうね、ナムコの『ギャラガ』とか『プーヤン』とか、あちこちのゲームマシンに移植されている人気ゲームも入っているし……」

「タイトーの『フロントライン』が入っていたのにはびっくりした。PC－8801やFM－7では移植版が出てたけど、ゲームセンターの人気アーケード・ゲームの中では、タイトーのものってゲームマシン用はあまりないはずだからね。これがうまく続いて、FM版に移植されている『スペース・クルーザー』とか『ワイルド・ウエスタン』とかがカシオのでできるようになると、すごく売れるんじゃないの」

「ところで、そのカシオのオリジナル・ゲームについてはどう？」

「楽がき用のソフト以外だと売りものの『パチンコUFO』とか『スキーコマンド』があるけど、あのパチンコの方にはまいった！　パカパカ入りすぎちゃって、全然終わらないんだから。グラフィックいじってクギを調整できるようにするとか、景品のグラフィックが出るとかしてほしい」

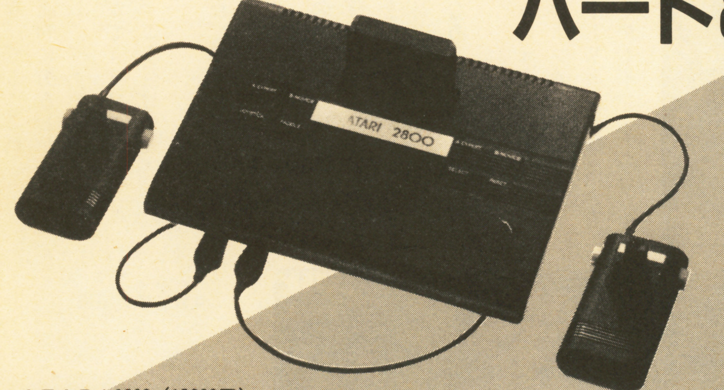
「どっちかというと、遊園地なんかにある、やたらとチューリップが開く、楽しませるための子供用パチンコなんかの発想なんじゃない？」

「とにかく、これがカシオだっていうようなすごいゲームソフトも出してくれないかなー……」

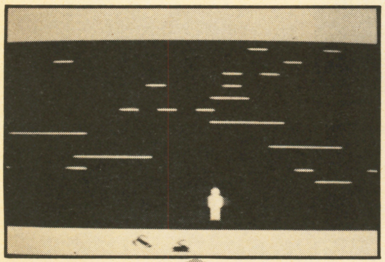
世界のコンピュータゲーム

ATARI 2800&アルカディア
ハード&ソフト・レビュー

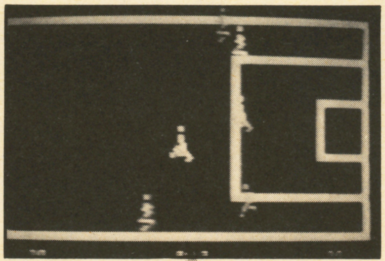
これまで国産メーカーのマシンをのぞいてみたが、ちょっと海外にも目を向けてみよう。まず世界最大スケールのゲームマシンのひとつ、アメリカのアタリ。そしてバンダイから発売されている香港のアルカディア。やはりどちらも、日本にない味が感じられるだろうか!?



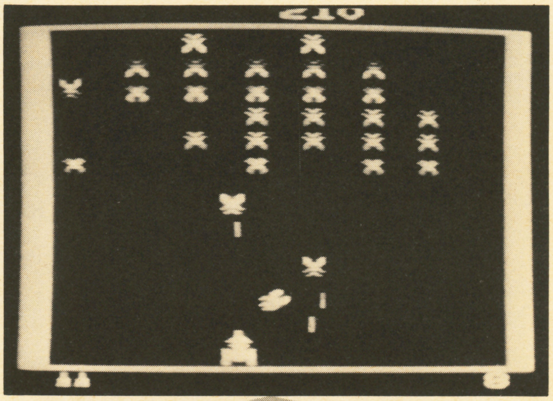
▲ATARI 2800（15000円）
※附属品〜コントローラー2個・オーナーズマニュアル・ACアダプター・スイッチボックス



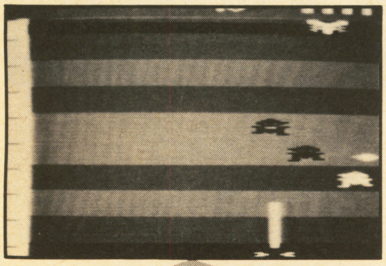
▲独特のアドベンチャー・タイプから、オリジナルの「スウォード・クエスト」シリーズより（各5800円）



▲スポーツものはいずれも難しい！「リアル・スポーツ　サッカー」(4900円)。なんとゲームは12種類！



▲伝統的なゲームもほとんどシリーズ化。これはその名も「ギャラクシアン」(5800円)



▲ユニークなタイトルもののひとつ、「ディモン（小鬼）からダイヤモンド」(4200円)

「さあ、コンピュータからゲーム専用マシンに移ったぞ」

「もち、そうなるとまずアタリから」

「だから、まず本場のゲームマシンから扱ってみたいのね。日本のゲームマシンて、キャラクタもきれいだしレベル的にはトップ・クラスで、なおかつ安いでしょ。だから海外のマシンてなかなか入りこめない」

「アタリも、たしか2度目でしょ。前に1度失敗して。バンダイで出してたインテリビジョンってのも、アメリカのアタリのライバル、マテル社のものだった。それから2年前にやはりアメリカのオデッセイIIってマシンも入ってきたけど、み〜んな消えましたな」

「バンダイはインテリビジョンからアルカディアにのりかえちゃったし…

…これはホンコンのメーカーのやつね。質より値段をとったって感じ」

「じゃあ、そうなると海外のゲームマシンとしてここでとりあげるのは、アタリとアルカディアですね」

「アタリってのはアメリカじゃ有名なゲームマシンだから、日本のマニアもけっこう待っていたんじゃない？」

「あっ、でもそういう人たちは、日本に入ってきたのがアタリとしては下位バージョンのアタリ2800だったから、ガッカリしたんじゃないかな」

「でもそんなの、ウワサだけ聞いて待ってた人はわかりはしないよ」

「それで待ったかいというのは、あったと思う？」

「ちょっと答えるのむずかしいけど、上のレベルのゲーム・ファンは喜んだんじゃない？　本場のゲームができるから。向こうのテレビゲームのグラフィックってさ、キャラクターのシンプルさとかグラフィックのあらさで、日本のゲームマシンになれちゃってる子供にはなじんでもらえないって、ソンなとこがあるわけ。見てくれより奥の深いゲームがあるのを気づくとこまで、行かないんだな」

「でもゲームの種類は、キャリアがあるだけさすがにすごいね」

「それ、実際に全部そろえてやってみるとマイナスだと思うよ。たとえばさ、昔のゲームの中には白黒グラフィックのものなんかあるわけ。それを新しいカラーのゲームとごっちゃにして出すと、子供はそれ昔のだからなんてなっとくしないから、クズだって評価出すおそれがあるでしょ」

「う〜ん」

「アタリのゲームのよさってのは、たとえば単純なアクション・ゲームでも

4人ぐらいまでいっしょにできたり、レベルをいくつにも変えて年齢や経験にあわせて選べたりといった、ファミリー志向があることなんだよね。それを日本のゲームマシンと並べてただ見ためだけで判断しちゃったりすると…」

「でも、アメリカと日本の文化的な違いがあるから」

「うん、それでアタリも他のゲームマシンと同じラインに合わせちゃったのが、『ポールポジション』の登場。人気アーケード・ゲームも移植するってやつね。たしかにこれで本体の売り上げをもり返したけど、この競争をすると、アタリのよさが生きなくなるんじゃないかな」

「じゃあどんなゲームをアッピールしたいわけ?」

「たとえば、さっき言った日本のマニアがやりたがっていたのは、『ET』とか『レイダース』とかいったやつ。これ、人気SF映画をもとにしたアドベンチャーゲームなんだ。移動と拾うことでパターンをクリアしていくんだけど、アタリ独特ものでストーリー性もあって、おもしろいんだよね」

「アメリカでも、まだ××人しか終わった人がいないとかを、売りものにしてるやつね」

「『ET』の場合だと、UFOで降りてきたETが、野原を歩きまわって穴に落ちたりしながら、電話の部品を集めるわけ。うまく電話が完成すると連絡ができて、UFOがむかえにきてくれる。ところがエネルギーも減ってくし、政府のエージェントはホワイトハウスに連行しようとするし、ジャマが多いわけね。ただし、ここがアタリらしいんだけど、全然ジャマの入らないゲーム・レベルってのもあって、小さな子供でも、やるだけはやれるんだな」

「でもボクは、と中でうんざりして放り出しちゃった」

「それは日本になかったんで、そういうパターンのゲームになじんでないからだよ」

「ゲームセンターのバトルフィールドみたいに、ジョイスティック2本で戦車操る『バトル・ゾーン』がよかったな」

「あっ、そうそう、ハードでいえばあのジョイスティックはちょっとしんどいね。アメリカ人の手の大きさに合わせてるみたいで、持っても手に余っちゃう。ゲームによっては2台のジョイスティックいっぺんに使ってプレイするから、なれるのは大変だ。まあ、ガッチリしていていかにもじょうぶそうだけど」

「ボク、夢中になってやっていて、手の皮すりむいてしまった」

「アメリカでもアタリはブームが下ってきているそうだけど、いいゲーム出してもり返してほしいな」

「もう1台のアルカディアの方は?」

「コストパフォーマンスでは、ピカイチなんじゃないの? いったいホンコンではいくらで売ってるのか、不思議になっちゃうよ。最初たしか19800円で発売して、売れが悪いといきなり9800円に値下げ。これなら多少、日本のゲームマシンよりシンプルでも買っちゃうだろね」

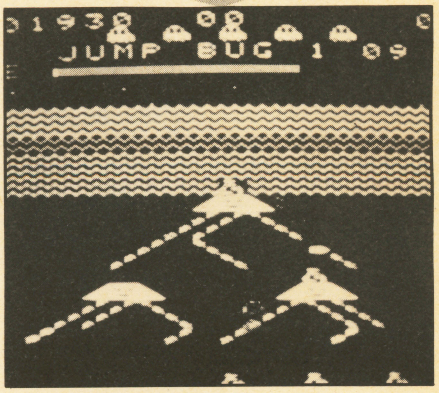
「見ためは日本のオモチャっぽいマシンより、よっぽど本格的だからなあ。ジョイスティックがテン・キーみたいで、スティックがとりはずしできるのもおもしろい」

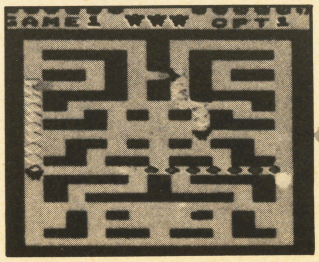
「ゲームも、アチラのだけじゃ弱いけど、バンダイが日本用にアニメキャラクターものゲームを出してるから、けっこう受けるんじゃないかな。悪くはない」



▲ビデオゲーム　アルカディア（9800円）
※附属品〜ハンドコントローラー2本・アンテナスイッチボックス・ACアダプター

▼都市から火山、ピラミッド、海底、宇宙へとジャンプする「ホッピーバグ」(4800円)





◀72パターンもあるスネークものゲーム「ジャングラー」(4800円)

安さで勝負！

TVボーイ&カセットビジョンJr.
ハード&ソフト・レビュー

コンピュータ・マシンというほどのイメージじゃなく、テレビがこれをつなげるとゲームで遊べるというような、手軽な感じのゲームマシンにも、それなりの人気の秘密があった!?



▲モニターを横にして楽しむロングサイズのインベーダーもの「エキサイトインベーダー」



▲ロボットとのシューティング・ゲーム「ロボタンウォーズ」



▲おなじみ、コナミの人気ゲーム「フロッガー」も、コンパクトにアレンジして登場

「さて、あと国産のゲーム専用マシンとして、新旧を代表して学研のTVボーイとエポック社のカセットビジョンを選んでみたんだけど、まずTVボーイから」

「学研もビデオゲームに力入れてるねえ。たしか、アタリ2800用に、オリジナルでゲームソフト作っているでしょう。『プーヤン』とか、コナミの人気アーケード・ゲームの移植版」

「たしか価格が、3800円と、安いんだよ」

「その安さが、TVボーイの方の魅力でもあるじゃない。8ビットで8800円でしょ。今度デザインをカッコよくして出るニュー・タイプで、やっと9800円」

「値段といいデザインといい、手軽に使えるってイメージだね。この、ジョイスティックをでかくして本体にしちゃったって感じのボディは、なかなか能率的でいいんじゃない?」

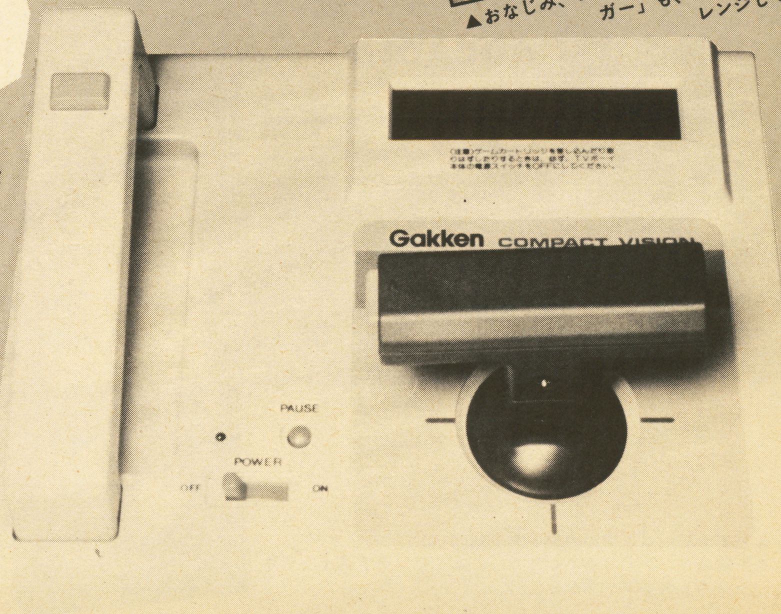
「そのくせ、2人でプレイできたり、と中で一時お休みできるポーズ・ボタンと、機能的には充実しているね」

「ゲームの方は、ここにもコナミのアーケード・ゲームの移植版が並んでるね。『フロッガー』はもろにそうだし、『地対空大作戦』というのはスーパーコブラのことだよね。まあ、多少グラフィック的には苦しいけど、このコストパフォーマンスはいいんじゃない?」

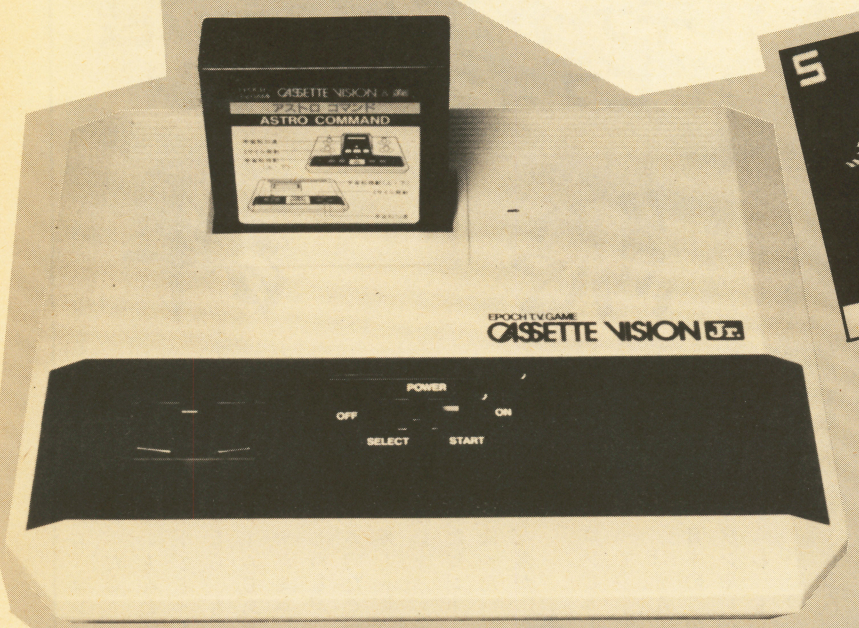
「あとはオリジナル・ゲームが集まってるけど、『エキサイトインベーダー』とか『ミスターボム』とかは、グラフィック見てもプレイしていても、昔のPC−6001が出たころの6001用のゲームソフトを思い出すね」

「PC−6001も本体出たころはゲーム目的で買う人が一番多かったんだけど、それだけなら今は10000円しない本体のマシンでも遊べちゃうわけだ」

「さて、次はカセットビジョン」



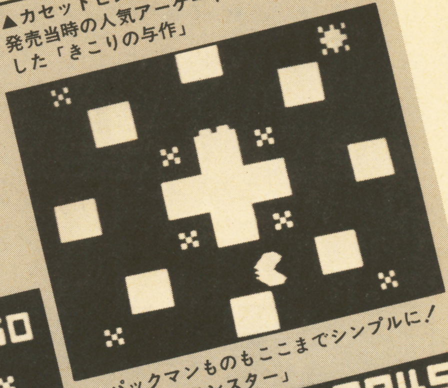
▶TVボーイ（学研　8800円）
※8ビットCPU、128×64ドット、ポーズ機能つき、2プレーヤー可



▲カセットビジョンJr.（エポック社5000円）
※4ビットCPU



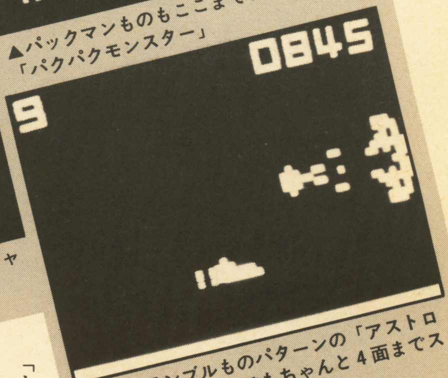
▲カセットビジョンの歴史がしのばれる、発売当時の人気アーケード・ゲームを移植した「きこりの与作」



▲パックマンものもここまでシンプルに！「パクパクモンスター」



▲これもシンプルなキャラクターの「ギャラクシアン」。でも効果音はムードあり



▲スクランブルものパターンの「アストロ・コマンド」。これでもちゃんと4面までスクロールする

「カセットビジョンといえば、日本のビデオ・ゲームマシンのハシリでしょ。昔、テレビにつなげて、ゲームセンターのゲームができるってんでドキドキしたもんだ」

「へぇー」

「だから、もうま四角積み重ねたキャラクタでも、これはテレビだからしかたないんだ——とかはなっからあきらめちゃってて、ひたすら感激してたね」

「でもそれが、今でも出てる」

「これ、だってさ、他のゲームマシンに対抗するために、いっきょに5000円に値下げしたんだよ。カセットビジョンジュニアにして。使えるゲームは6種ぐらいになったけど、なんてったって5000円といったら、ちょっと高い液晶板ゲームじゃない。最近のゲームマシンの方が有名なゲームがあるとか知っていたって先立つものがない人は、5000円ならこれ買っちゃうね。実際、去年の売り上げは、このジュニアは他のゲームマシンにくいこんで、えらくよかったんだよね」

「でも、さっきのTVボーイみたいに、安いのもけっこう出てきてる」

「わかってますよ、あれを言わせたいんでしょ。今度発売された、バージョン・アップ版！　その名も、スーパーカセットビジョンといって、その名の通りすごいグレード・アップをとげた——」

「プライスが、14800円だったよね？　ジョイスティックとかついて」

「これ、いきなりすごい性能になってまたドキドキしてしまったんだけど、なんとゲームマシンのくせにRGB対応。もちろんRFモジュレータもある。何よりすごいのは、スプライトが128面！　これにはびっくり」

「MSXコンピュータの4倍だな」

「もちろん現状では、世界最高だよ。あの積木みたいなグラフィックだった先代が、こんなに変身するなんてさ……。128枚スプライト使ったら、すごい動きになるだろうね。早く見たいよー」

「もちろんオプションではコンピュータ・ユースも予定しているらしいから、楽しみだね」

「ゲームソフトの方も、『スーパー麻雀』とか『スーパーベースボール』とか、7点がいっしょに出るそうで、どんなグラフィックか気になるんだよねー。さすが、エポック社って感じ」

「そうなるとカセットビジョン・ジュニアも、スーパーカセットビジョンが出るまでのつなぎみたいな存在だな」

「いや、スーパーの機能のすごさがわからない子供にとっては、まだまだジュニアだって強いと思うけど」

キディ・コンピュータ&ビデオゲームマシン

総評

「キディ・コンピュータやゲームマシン、ずら〜っとプレイしてみての感想は、まずキディ・コンピュータといわれるクラスのマシンは、MSXコンピュータとぶつかっちゃってソンをしてるね」

「そう、たしかにこの価格帯のコンピュータは安くなってるんだけど、もちろん上位機種のものも安くなってきているから」

「MSXだって、安い安いとはいっていられない」

「そう、たとえばパソコンのベストセラーのFM—7のニュー・バージョン、FM—ニュー7は、98００円だろ。ちょっとしたMSXやキディ・コンピュータなら、オプションつけたりすれば並んでしまう価格帯だ」

「そうなったら、コンピュータのランクとして比べたら、7（セブン）に立ちうちなんてできないもんね」

「ゲームソフトでどっちを選ぶか決めるとか。7なら、もともとのコンピュータ・ゲームであるアドベンチャーゲームやシミュレーションゲームも楽しめるが、アクション・ゲームのたぐいなら下の方が、カートリッジ式で楽だし強い」

「ちょっとしたビジネス・ユースで使ったってすぐ大きな差がでちゃうよ」

「だから下のコンピュータは、分を守って……」

「そうなると、ほとんどレベルは並んじゃうね。日本のこの手のハードのコスト・ダウンやレベル・アップは、すごいからね。もったいない話だよ。いいのが出て悪いのがなくなるんじゃなくて、いいのばかりで差がつかなくなっているんだから」

「ゲーム専用マシンにしちゃってもいいんだけど、機能がよすぎちゃって、キーボードも作ることになっちゃうのかね」

「とにかく、海外のゲームマシンが苦戦するのはしょうがないよ」

「差がないとすると、やっぱり決め手はプライスになるのかな」

「う〜ん、でもゲームソフトの面を考えれば、本体が安くてもソフトの高い機種ならかえってソンするからね」

「あっ、そうか、ソフトのプライスまでね」

「だから結局、自分の好きなゲームソフトがどのマシンについているかという、そんな見方から選ぶべきじゃないのかな。コンピュータだって、ソフトが決め手になっちゃうんだから」

「だけど、ナムコやコナミといった人気アーケード・ゲームのメーカーは、けっこう自社の人気ゲームをあちこちのマシンに移植させてるでしょ。そうすると、このマシンじゃなきゃこのゲームができないから！——というのはしばられてくるんじゃない」

「まあ、考えてみれば、ゲームセンターで売れた実績のあるゲームなら、タイトルきいただけでユーザーもわかる



1万円も値下げしたアルカディアは、バンダイの持つ人気アニメ・キャラのゲームを投入したが…



上位機なみにワープロ・ソフトを売り物にしてゲームマシン・イメージからの脱皮をはかったＲＸ　78だが…

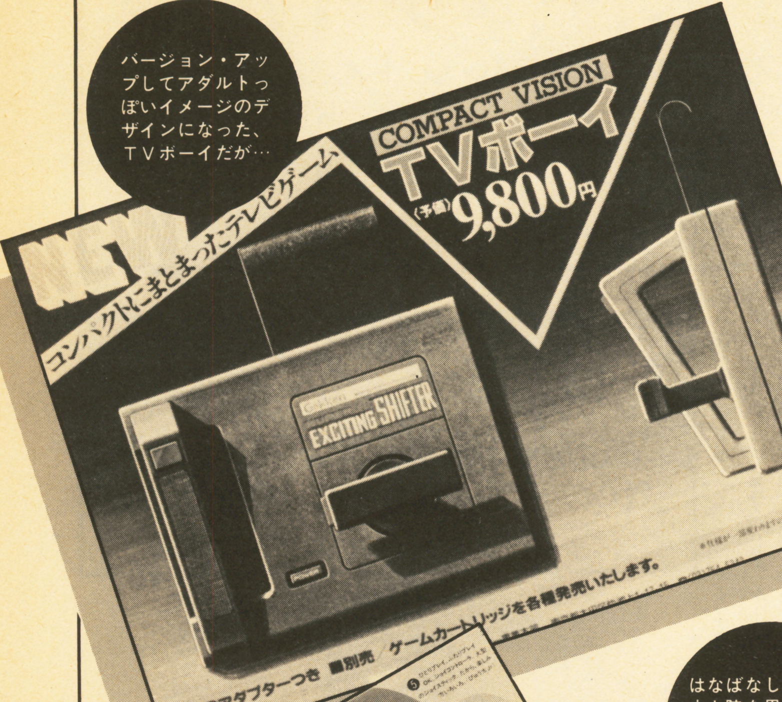
し、出す方だってある程度は売れそうな気はするよね。だけど、自社のオリジナルのゲームって、開発に時間かけても、売れなかったらヒサンじゃない。作る方は大変だね」

「だから、オリジナルものでも、タイトルですぐ内容がわかる、ベースボールとかテニス、ゴルフといったスポーツものや、マージャンやオセロみたいなシンキング・ゲームをまず作るんだな」

「アドベンチャーものとかシミュレーションものみたいなパターンは、カートリッジのメモリじゃムリだし……」

「メモリの問題だけじゃなくて、ユーザーが人気アーケード・ゲームをやりたくてマシンを買う以上、ゲームセンターにないタイプのゲームになじませるのは難しいね」

「MSXならテープでいくつかあるんだけど……」



バージョン・アップしてアダルトっぽいイメージのデザインになった、TVボーイだが…



はなばなしく再度日本上陸を果したアタリは、「ポール・ポジション」のゲームソフトで健闘したが…



キーボードをとりさってゲームとお絵かきのみをアッピールして、当時驚異の1万円台を実現させた「ぴゅう太Jr」だが…

「いや、テープという理由だけで、めんどくさがってやらない層がかなりいるはずだよ」

「じゃあ、やっぱりキャラクターですか」

「そうだね、見ためにかわいいキャラクターをコントロールするゲームなら、ゲーム内容のレベル以前に、キャラクター性だけで、けっこう見てもらえるかも……」

「だいたい、アクションゲームだってゲームのパターン自体はなかなか新しいものはできないし、同じパターンのゲームでもキャラクター変えることによって生きてくるんなら、それにこしたことはない」

「今なら、コアラとかエリマキトカゲなんか使えば、絶対当るね」

「あと、よりゲームを楽しくできるための、オプション的な充実はほしいね。ジョイスティックをゲームのタイプに合わせて何種類か作るとか——セガがハンドル作ったみたいにね。アメリカと違って、日本じゃパドルというコントローラーもパッとしなかったけど…。アタリやマックス・マシーンなんかであったやつ。それから、ソフト的なオプションとして、人気ゲームや人気キャラクター扱った会報というか、パンフレットみたいなやつ」

「上位機種のアドベンチャーゲームなんかを出してるソフトハウスが、ときどき出しているみたいなやつね」

「それから、ドンキーコングものみたいに同じキャラクターをただ使ってパート2とか作るんじゃなくて、ゲームにアクションでもストーリー性持たせて、シリーズ化してみるとかさ」

「ボクは、アタリの思想のように、ゲーム・レベルやプレイヤーの数をいろいろ選べるものを、日本でも考えてほしいな」

「ベースボールものひとつとったって、1人でマシンとやるもの、2人で対戦しかできないものと、まちまちだからなあ……」

「新しい可能性としては、RX—78がコントロールできるロボットが出たよね。あれをもっといろいろデザイン変えれるようにすれば——回路を生かしてね——プラレスの世界も夢じゃないよ」

「そうか、ゲームマシンといったってテレビ画面のキャラクターをコントロールするばかりの発想を、チェンジすればいいのか」

「まだまだおもしろくなりそうじゃない？」

（以上　編集部いそうろう組、YMOとMASでした）

プログラム・リスト・ファイル

――本誌紹介したプログラムから、グラフィック・アドベンチャー・ゲーム〝素子姫♡アドベンチャー〟、シューティング・ゲーム〝常連への道〟、コンピュータ・アニメ〝ジ・アニメーション・オブ・ファンロード〟&〝ファンロード・デモ〟の4本のプログラム・リストを公開します。

〝素子姫♡アドベンチャー〟はリストがメモリいっぱいの長大なものなので、気力のない人は最終ページのテープ・サービス・プレゼントに応募して下さい。

〝素子姫♡アドベンチャー〟プログラム・リスト

(for PC-8801/PC-8801mkII)

1　このプログラムはオールBASICで書かれています。したがって、PC8801のマニュアルの手順により入力してください。

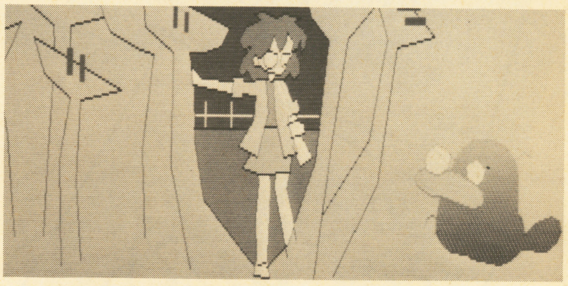
2　プログラムを守るために、実行する前には必ずセーブしてください。暴走の危険はほとんどありませんが、長いプログラムなので注意が必要です。

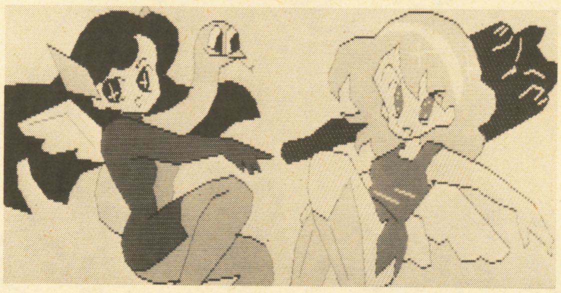
3　プログラム前半では、もし入力ミスがあっても、実行中にデバッグができると思います。しかし、後半のデータ部分では、たとえ入力ミスでも、そのミス行を知ることはできないでしょう。これは、シンタックス・エラーの場合なら、エラーの発生した行を呼びだせるのに対し、データ文のミスは、そのデータを読み込む行にエラーが出るためです。これを防ぐためには、確実な入力をするしかありません。

4　一人で入力するためには、少しずつ確認しながら入力するべきでしょう。しかし、二人以上なら、一人が読み上げて一人が入力、といった方法がとれます。また、入力を終えた時点で、リストの読み合わせなども行うことができます。オーソドックスな方法ですが、ぜひグループで入力してください。

5　新井素子ファンには女の子が多いと思われる反面、ハードを持っている場合はほとんどないでしょう。それでも、ぜひこのゲームをしてみたいと思ったら、お近くのマイコン少年?に声をかけてください。また逆に、このゲームの入力を手伝ってほしい、と女の子に声をかけてください。それが、新井素子ゲームの正しい入力方法である、と作者は信じています。

6　このプログラムは、実際にマシン上で走っていたものを、そのままリストにして打ち出したものです。それでも、何らかのエラーが発生した場合、状態を確認のうえ、ファンロード編集部にお問い合わせ下さい。





〝モトコヒメ♡アドベンチャー〟プログラムリスト(for PC-8801/PC-8801mkII)　1

```
1000 'MOTOKOHIME▫ADVENTURE*1メヨル▫マーズ"パーク/Produce*Fanroad/Game▫design*Masaaki▫Shi
ratori/Graphic▫design*SHIINA▫TAKASHI&NEKONO▫MIYAKO/(C)opyright&Special▫thanks*Mo
toko▫Arai
1010 DEFINT A-Z:DEF USR=&H35D9:WIDTH 40,25:CONSOLE 17,25,0,1:COLOR 7,0,0,7:SCREE
N 0,0:CLS 3:WINDOW(0,0)-(639,199):VIEW(0,0)-(639,199):ON KEY GOSUB*KY1,*KY2,*KY3
,*KY4,*KY5,*KY6,*KY7,*KY8,*KY9,*KY10:KEY OFF
1020 DIM LK(9),RR(3),PG(3),OB(10),P$(3),O$(10),M$(18):DEF FNF1(D)=OB(D)-INT(OB(D
)/10)*10:DEF FNF2(D)=INT(OB(D)/10)-INT(OB(D)/100)*10:DEF FNF3(D)=INT(OB(D)/100)
1030 RESTORE*STR:FOR L=0 TO 18:READ M$(L):NEXT:FOR L=1 TO 3:READ P$(L):NEXT:FOR
L=1 TO 10:READ O$(L):NEXT:RESTORE 4270:GOSUB*DRAW:RESTORE 3380:GOSUB*WORD:PG(0)=
1:KF=1:GOSUB*KY.CO:CONSOLE ,,1
1040 *LOOP:KY=0:CO=0:AT=0:RV=0:RR(0)=0:RR(1)=0:RR(2)=0:RR(3)=0:ER=0:D=FRE(0):IF
LK(0)<>PG(0) THEN FOR L=1 TO 9:LK(L)=0:NEXT:ON PG(0) GOSUB 2500,2560,2640:PG(LK(
0))=1:PG(PG(0))=2:LK(0)=PG(0)
1050 GOSUB*COMMAND:GOSUB*STAY:IF ER=1 THEN PRINT M$(3)
1060 IF ER<=1 THEN*LOOP ELSE RESTORE 4360:GOSUB*DRAW:RESTORE 3390:GOSUB*WORD:RES
```

```
TORE 4270:GOSUB*DRAW
1070 END
1080 *COMMAND:GOSUB*KY.CO:CO=0:AT=0:RV=0:RR(0)=0:RR(1)=0:RR(2)=0:RR(3)=0:D=FRE(0
):IF KY=0 THEN BEEP 1:PRINT:PRINT M$(0)+"ｱﾄﾞﾊﾞｲｽ?｣";:BEEP 0
1090 IF KY=-1 THEN BEEP 1:POKE &HE6B6,1:PRINT CHR$(28);:POKE &HE6B6,0:BEEP 0
1100 IF KY=-2 THEN BEEP 1:PRINT M$(0)+"ｺﾀｴ?｣";:BEEP 0
1110 *WAIT.CO:D$=INKEY$:D=USR(0):KEY ON:IF D$<>"" THEN BEEP
1120 IF KY<>1 THEN*WAIT.CO ELSE PRINT
1130 IF RV>0 THEN IF (RV=AT)+(RV=RR(1))+(RV=RR(2))+(RV=RR(3)) THEN PRINT M$(1):P
RINT M$(3):KY=0:GOTO*COMMAND
1140 IF RR(0)>=1 AND (RR(1)=AT)*AT+(RR(2)=AT)*AT+(RR(3)=AT)*AT+(RR(1)=RR(2))+(RR
(1)=RR(3))*RR(3)+(RR(2)=RR(3))*RR(3) THEN PRINT M$(1):PRINT M$(3):KY=0:GOTO*COMM
AND
1150 IF RR(0)=4 THEN PRINT M$(0)+"ﾌｸｻﾞﾂ ｽｷﾞﾙ｣":PRINT M$(3):KY=0:GOTO*COMMAND
1160 RETURN
1170 *KY1:KEY OFF:D$="":BEEP 1:BEEP 0:IF KY+RR(0)=0 THEN BEEP
1180 IF KY=-2 THEN BEEP
1190 IF KY=-1 THEN KY=1
1200 IF KY>=2 OR RR(0)>0 THEN CO=0:AT=0:RV=0:RR(0)=0:RR(1)=0:RR(2)=0:RR(3)=0:KY=
0:CLS:BEEP 1:PRINT M$(0)+"ｱﾄﾞﾊﾞｲｽ?｣";:BEEP 0:GOSUB*KY.CO
1210 RETURN
1220 *KY2:KEY OFF:D$="":BEEP 1:BEEP 0:IF KY=0 THEN CO=1:KY=1
1230 IF KY<0 THEN BEEP
1240 IF KY>=2 AND LK(1)=0 THEN BEEP:RETURN
1250 IF KY=2 THEN AT=LK(1):KY=1
1260 IF KY=3 THEN RV=LK(1):KY=2:PRINT M$(0)+M$(4)
1270 IF KY=4 THEN RR(RR(0))=LK(1):KY=0:PRINT M$(0)+M$(5);:GOSUB*KY.CO
1280 RETURN
1290 *KY3:KEY OFF:D$="":BEEP 1:BEEP 0:IF KY=0 THEN CO=2:KY=1
1300 IF KY<0 THEN BEEP
1310 IF KY>=2 AND LK(2)=0 THEN BEEP:RETURN
1320 IF KY=2 THEN AT=LK(2):KY=1
1330 IF KY=3 THEN RV=LK(2):KY=2:PRINT M$(0)+M$(4)
1340 IF KY=4 THEN RR(RR(0))=LK(2):KY=0:PRINT M$(0)+M$(5);:GOSUB*KY.CO
1350 RETURN
1360 *KY4:KEY OFF:D$="":BEEP 1:BEEP 0:IF KY=0 OR KY=-1 THEN BEEP
1370 IF KY=-2 THEN CO=3:KY=1
1380 IF KY>=2 AND LK(3)=0 THEN BEEP:RETURN
1390 IF KY=2 THEN AT=LK(3):KY=1
1400 IF KY=3 THEN RV=LK(3):KY=2:PRINT M$(0)+M$(4)
1410 IF KY=4 THEN RR(RR(0))=LK(3):KY=0:PRINT M$(0)+M$(5);:GOSUB*KY.CO
1420 RETURN
1430 *KY5:KEY OFF:D$="":BEEP 1:BEEP 0:IF KY=0 OR KY=-1 THEN BEEP
1440 IF KY=-2 THEN CO=4:KY=1
1450 IF KY>=2 AND LK(4)=0 THEN BEEP:RETURN
1460 IF KY=2 THEN AT=LK(4):KY=1
1470 IF KY=3 THEN RV=LK(4):KY=2:PRINT M$(0)+M$(4)
1480 IF KY=4 THEN RR(RR(0))=LK(4):KY=0:PRINT M$(0)+M$(5);:GOSUB*KY.CO
1490 RETURN
1500 *KY6:KEY OFF:D$="":BEEP 1:BEEP 0:IF KY<0 THEN BEEP
1510 IF KY>=2 AND LK(5)=0 THEN BEEP:RETURN
1520 IF KY=2 THEN AT=LK(5):KY=1
1530 IF KY=3 THEN RV=LK(5):KY=2:PRINT M$(0)+M$(4)
1540 IF KY=0 THEN CO=5:KY=2:PRINT "｢ﾅﾆｦ ｼﾗﾍﾞﾙ?｣":GOSUB*KY.NM
1550 IF KY=4 THEN RR(RR(0))=LK(5):KY=0:PRINT M$(0)+M$(5);:GOSUB*KY.CO
1560 RETURN
1570 *KY7:KEY OFF:D$="":BEEP 1:BEEP 0:IF KY<0 THEN BEEP
1580 IF KY>=2 AND LK(6)=0 THEN BEEP:RETURN
1590 IF KY=2 THEN AT=LK(6):KY=1
1600 IF KY=3 THEN RV=LK(6):KY=2:PRINT M$(0)+M$(4)
1610 IF KY=0 THEN CO=6:KY=2:PRINT "｢ﾀﾞﾚﾆ ﾊﾅｼｶｹﾙ?｣":GOSUB*KY.NM
1620 IF KY=4 THEN RR(RR(0))=LK(6):KY=0:PRINT M$(0)+M$(5);:GOSUB*KY.CO
1630 RETURN
1640 *KY8:KEY OFF:D$="":BEEP 1:BEEP 0:IF KY<0 THEN BEEP
```

```
1650 IF KY>=2 AND LK(7)=0 THEN BEEP:RETURN
1660 IF KY=2 THEN AT=LK(7):KY=1
1670 IF KY=3 THEN RV=LK(7):KY=2:PRINT M$(0)+M$(4)
1680 IF KY=0 THEN CO=7:KY=2:PRINT "｢ﾅﾆｦ ﾄﾙ?｣":GOSUB*KY.NM
1690 IF KY=4 THEN RR(RR(0))=LK(7):KY=0:PRINT M$(0)+M$(5);:GOSUB*KY.CO
1700 RETURN
1710 *KY9:KEY OFF:D$="":BEEP 1:BEEP 0:IF KY<0 THEN BEEP
1720 IF KY>=2 AND LK(8)=0 THEN BEEP:RETURN
1730 IF KY=2 THEN AT=LK(8):KY=1
1740 IF KY=3 THEN RV=LK(8):KY=2:PRINT M$(0)+M$(5)
1750 IF KY=0 THEN CO=8:KY=3:PRINT "｢ﾀﾞﾚﾆ ｱｹﾞﾙ?｣":GOSUB*KY.NM
1760 IF KY=4 THEN RR(RR(0))=LK(8):KY=0:PRINT M$(0)+M$(5);:GOSUB*KY.CO
1770 RETURN
1780 *KY10:KEY OFF:D$="":BEEP 1:BEEP 0:IF KY<0 THEN BEEP
1790 IF KY>=2 AND LK(9)=0 THEN BEEP:RETURN
1800 IF KY=2 THEN AT=LK(9):KY=1
1810 IF KY=3 THEN RV=LK(9):KY=2:PRINT M$(0)+M$(4)
1820 IF KY=4 THEN RR(RR(0))=LK(9):KY=0:PRINT M$(0)+M$(5);:GOSUB*KY.CO:RETURN
1830 IF KY=0 THEN RR(0)=RR(0)+1:KY=4:PRINT "｢ﾀﾞﾚﾆ ｵﾈｶﾞｲｽﾙ?｣";:GOSUB*KY.NM:IF RR(
0)=4 THEN KY=1
1840 RETURN
1850 *KY.CO:IF KF=0 THEN RETURN ELSE KF=0
1860 KEY 1,CHR$(28):KEY 2,"ｽｽﾑ":KEY 3,"ﾓﾄﾞﾙ":KEY 4,"ﾊｲ":KEY 5,"ｲｲｴ":KEY 6,"ｼﾗﾍﾞﾙ
":KEY 7,"ｷｸ":KEY 8,"ﾄﾙ":KEY 9,"ｱｹﾞﾙ":KEY 10,"ｵﾈｶﾞｲ":RETURN
1870 *KY.NM:IF KF=1 THEN RETURN ELSE KF=1
1880 FOR L=2 TO 10:KEY L,O$(LK(L-1)):NEXT:RETURN
1890 *BE.NM:D=0:FOR L=1 TO 9:IF LK(L)=0 AND D=0 THEN LK(L)=BE:D=1
1900 NEXT:RETURN
1910 *BE.NT:D=0:FOR L=1 TO 9:IF LK(L)=BE AND D=0 THEN LK(L)=0:D=L
1920 NEXT:FOR L=D TO 8:LK(L)=LK(L+1):NEXT:LK(9)=0:RETURN
1930 *WORD:READ WO:IF WO=1 THEN CLS
1940 IF WO=2 THEN PRINT W$:W$=""
1950 IF WO=3 THEN KY=-1:GOSUB*COMMAND
1960 IF WO=4 THEN KY=-2:GOSUB*COMMAND
1970 IF WO=5 THEN READ D$:GOSUB*DECODE:W$=W$+D$
1980 IF WO=6 THEN READ D:W$=W$+M$(D)
1990 IF WO=7 THEN READ D:W$=W$+P$(D)
2000 IF WO=8 THEN READ D:W$=W$+O$(D)
2010 IF WO<>0 THEN GOTO*WORD ELSE W$="":RETURN
2020 *DECODE:D1$=D$:D$="":FOR L=1 TO LEN(D1$):D=ASC(RIGHT$(D1$,L)):IF D>=178 AND
 D<=221 THEN D=D-1 ELSE IF D=177 THEN D=221
2030 D$=CHR$(D)+D$:NEXT:RETURN
2040 *DRAW:READ G0:IF G0>=0 THEN READ G3:LINE-(G0,G3),G1:GOTO*DRAW
2050 IF G0=-2 THEN CLS 2
2060 IF G0=-3 THEN READ G1,G2,G3,G4,G5:LINE(G2,G3)-(G4,G5),G1
2070 IF G0=-4 THEN READ G1,G2,G3,G4,G5:LINE(G2,G3)-(G4,G5),G1,B
2080 IF G0=-5 THEN READ G1,G2,G3,G4,G5:LINE(G2,G3)-(G4,G5),G1,BF
2090 IF G0=-6 THEN READ G1,G2,G3,G4:PAINT(G2,G3),G4,G1
2100 IF G0=-7 THEN READ G1,G2,G3,G4,G5,G6,G7,G8,G9:T$=CHR$(G4)+CHR$(G5)+CHR$(G6)
+CHR$(G7)+CHR$(G8)+CHR$(G9):READ G4,G5,G6,G7,G8,G9:T$=T$+CHR$(G4)+CHR$(G5)+CHR$(
G6)+CHR$(G7)+CHR$(G8)+CHR$(G9):PAINT(G2,G3),T$,G1
2110 IF G0=-8 THEN READ G1,G2,G3:PSET(G2,G3),G1
2120 IF G0<>-1 THEN*DRAW ELSE RETURN
2130 *STR:DATA ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ｢,ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ｢ﾋ ﾛﾝﾘﾃｷ｣,ｱﾗｲﾓﾄｺ,ｱﾗｲﾓﾄｺ｢ｺﾞﾒﾝﾅｻｲ｣,ﾅﾆｦ ｱｹﾞﾙ?｣,ﾄﾞﾝﾅｺ
ﾄｦ ｵﾈｶﾞｲｽﾙ?｣,ﾄｸﾆ ﾅﾆﾓﾅｲ｡,ﾀﾞﾚﾓ ｲﾅｲ｣,ﾄﾚﾅｲ｣,ﾉ ｺﾄﾊﾞﾊ ﾜｶﾗﾅｲ｣,ｺﾚﾊ ｲｷﾓﾉ ﾃﾞﾊﾅｲ｣,ﾖﾛｺﾊﾞﾚﾙ ｵ
ｸﾘﾓﾉﾃﾞﾊ ﾅｲﾀﾞﾛｳ｣,ﾀﾉﾝﾃﾞﾓ ﾑﾀﾞﾀﾞﾛｳ｣,ﾊﾅｼｶｹｽﾞﾆ ﾀﾉﾒﾅｲ｣
2140 DATA ｢ｺﾝﾆﾁﾊ､ ﾊｼﾞﾒﾏｼﾃ! ｱﾀｼ､ﾄ ｲｲﾏｽ｡ ｶｴﾘﾐﾁｦ ｻｶﾞｼﾃｲﾏｽ｣,｢ｱﾉｫ□□□｣,｢ｱﾘｶﾞﾄｳ｡,ｵﾈｶﾞｲ
ｼﾏｽｩ｣
2150 DATA ﾘﾄﾙSHAKUJIIﾊﾟｰｸ ﾉ ﾃｲｴﾝ,ﾘﾄﾙSHAKUJIIﾊﾟｰｸ ﾉ ﾁｭｳｵｳ,ﾘﾄﾙSHAKUJIIﾊﾟｰｸ ﾉ ｶﾀｽﾐ,
ｷﾘﾝｿｳ,ﾇｲｸﾞﾙﾐ,ｽﾌﾟﾘﾝｸﾗｰ,ﾊﾞｯｸﾞ,ﾒｲﾝｽｲｯﾁ,ﾋﾞﾝ,ﾌﾀ,ｲｹ,ｵﾝﾅﾉ ﾋﾄ,ｷｬｯﾄﾃｰﾙ
2160 *STAY:IF RR(0)=0 THEN*RR.SKIP
2170 IF (RR(0)=1)AND((RR(1)=9)AND(CO=7)AND(AT=7))+((RR(1)=10)AND(CO=6)AND(AT=1))
 THEN ELSE PRINT M$(0)+M$(12):ER=1:RETURN
2180 IF ((RR(1)=9)AND(FNF2(9)=0))+((RR(1)=10)AND(FNF2(10)=0)) THEN PRINT M$(0)+M
$(13):ER=1:RETURN
```

```
2190 IF RR(1)=9 THEN RESTORE 3020:GOSUB*WORD:RESTORE 3870:GOSUB*DRAW:RESTORE 303
0:GOSUB*WORD:RESTORE 4120:GOSUB*DRAW:RESTORE 3040:GOSUB*WORD:OB(10)=OB(10)+100:B
E=6:GOSUB*BE.NT:BE=7:GOSUB*BE.NT:BE=10:GOSUB*BE.NM:RETURN
2200 IF RR(1)=10 AND FNF2(1)>0 THEN RESTORE 3050:GOSUB*WORD:RESTORE 3060:GOSUB*W
ORD
2210 IF RR(1)=10 AND FNF2(1)=0 THEN RESTORE 3050:GOSUB*WORD:RESTORE 3070:GOSUB*W
ORD:OB(1)=OB(1)+10
2220 IF RR(1)=10 AND (FNF3(2)=0)+(FNF3(5)>0) THEN RESTORE 3080:GOSUB*WORD:RETURN
2230 IF RR(1)=10 AND FNF3(1)>0 THEN RESTORE 3090:GOSUB*WORD:RETURN
2240 IF RR(1)=10 THEN RESTORE 3100:GOSUB*WORD:RESTORE 4210:GOSUB*DRAW:OB(1)=OB(1
)+100:RETURN
2250 RETURN
2260 *RR.SKIP:IF CO<=2 THEN ON CO GOSUB *FORW,*BACK:RETURN
2270 ON CO-5 GOSUB *HEAR,*TAKE,*PRES:IF ER<>0 THEN RETURN
2280 ON AT GOSUB 2700,2730,2760,2790,2810,2860,2900,2920,2940,2980:RETURN
2290 *FORW:IF LK(0)=1 AND FNF3(1)>0 THEN PRINT M$(0)+"OK」":ER=2
2300 IF LK(0)=1 AND FNF3(1)=0 THEN RESTORE 3110:GOSUB*WORD:PG(0)=2:RETURN
2310 IF LK(0)=2 THEN PRINT M$(0)+"OK」":PG(0)=3:RETURN
2320 IF LK(0)=3 THEN RESTORE 3120:GOSUB*WORD:ER=1:RETURN
2330 RETURN
2340 *BACK:IF LK(0)=1 THEN RESTORE 3130:GOSUB*WORD:ER=1:RETURN
2350 IF LK(0)=2 THEN PRINT M$(0)+"OK」":PG(0)=1:RETURN
2360 IF LK(0)=3 THEN PRINT M$(0)+"OK」":PG(0)=2:RETURN
2370 RETURN
2380 *HEAR:IF (AT<>1)*(AT<>9)*(AT<>10) THEN PRINT M$(0)+M$(10):ER=1:RETURN
2390 IF AT=1 THEN PRINT M$(0)+O$(1)+M$(9):ER=1:RETURN
2400 RETURN
2410 *TAKE:IF (AT=1)+(AT=3)+(AT=5)+(AT=8) THEN PRINT M$(0)+M$(8):ER=1:RETURN
2420 IF (AT=4)+(AT=9)+(AT=10)+((AT=2)AND(FNF3(2)>0))+((AT=6)AND(FNF3(6)>0)) THEN
 PRINT M$(1):ER=1:RETURN
2430 IF (AT=6)+(AT=7) AND FNF1(8)<3 THEN RESTORE 3150:GOSUB*WORD:ER=1:RETURN
2440 IF AT=7 AND FNF1(8)>2 THEN RESTORE 3140:GOSUB*WORD:ER=1:RETURN
2450 RETURN
2460 *PRES:IF (AT=1)+(AT=3)+(AT=5)+(AT=7)+(AT=8)+(AT=9) THEN PRINT M$(1):ER=1:RE
TURN
2470 IF (AT=2)*(FNF3(2)>0)+(AT=4)+(AT=10)+(AT=6)*(FNF3(6)>0) THEN PRINT M$(0)+M$
(11):ER=1:RETURN
2480 IF AT=2 OR AT=6 THEN PRINT M$(1):ER=1:RETURN
2490 RETURN
2500 RESTORE 3400:GOSUB*DRAW:LK(1)=4:LK(2)=1:LK(3)=2
2510 IF PG(1)=0 THEN RESTORE 3510:GOSUB*DRAW:PRINT M$(0)+P$(1)+"。 "+O$(1)+"、 "+O
$(2)+"。 "+M$(7):RETURN
2520 PRINT M$(0)+P$(1)+"」":IF FNF3(2)=0 THEN RESTORE 3510:GOSUB*DRAW ELSE RESTOR
E 3550:GOSUB*DRAW:LK(4)=3:IF FNF3(5)=0 THEN RESTORE 3560:GOSUB*DRAW
2530 IF FNF3(10)=0 AND FNF3(6)>0 THEN BE=6:GOSUB*BE.NM:IF FNF1(6)>0 THEN BE=7:GO
SUB*BE.NM
2540 IF FNF3(10)>0 THEN BE=10:GOSUB*BE.NM
2550 RETURN
2560 RESTORE 3570:GOSUB*DRAW:LK(1)=4:LK(2)=5:IF PG(2)=0 THEN RESTORE 3590:GOSUB*
DRAW:RESTORE 3600:GOSUB*DRAW:LK(3)=6:LK(4)=8:PRINT M$(0)+P$(2)+"。 "+O$(5)+"、 "+O
$(8)+"、 "+O$(6)+"。 "+M$(7);:IF FNF3(2)>0 THEN LK(5)=2
2570 IF PG(2)=0 THEN RETURN
2580 PRINT M$(0)+P$(2)+"」":IF FNF3(5)=0 THEN RESTORE 3590:GOSUB*DRAW:LK(3)=8:IF
FNF3(6)=0 THEN RESTORE 3600:GOSUB*DRAW
2590 IF FNF3(5)>0 AND FNF3(6)=0 THEN RESTORE 3600:GOSUB*DRAW
2600 IF FNF3(10)=0 THEN BE=6:GOSUB*BE.NM:IF FNF1(6)>0 THEN BE=7:GOSUB*BE.NM
2610 IF FNF3(10)>0 THEN BE=10:GOSUB*BE.NM
2620 IF FNF3(2)>0 THEN BE=2:GOSUB*BE.NM
2630 RETURN
2640 LK(1)=4:IF PG(3)=0 THEN RESTORE 3850:GOSUB*DRAW:RESTORE 3670:GOSUB*DRAW:LK(
2)=9:PRINT M$(0)+P$(3)+"。 "+M$(6)+O$(9)+"」":KY=-1:GOSUB*COMMAND:RESTORE 3730:GOS
UB*DRAW:RESTORE 3160:GOSUB*WORD:RESTORE 3850:GOSUB*DRAW:RESTORE 3670:GOSUB*DRAW
2650 IF PG(3)=1 AND FNF3(10)=0 THEN RESTORE 3850:GOSUB*DRAW:RESTORE 3670:GOSUB*D
RAW:LK(2)=9:PRINT M$(0)+P$(3)+"」"
```

```
2660 IF PG(3)=1 AND FNF3(10)>0 THEN RESTORE 3850:GOSUB*DRAW:PRINT M$(0)+P$(3)+"｣
":BE=10:GOSUB*BE.NM
2670 IF FNF3(2)>0 THEN BE=2:GOSUB*BE.NM
2680 IF FNF3(10)=0 AND FNF3(6)>0 THEN BE=6:GOSUB*BE.NM:IF FNF1(6)>0 THEN BE=7:GO
SUB*BE.NM
2690 RETURN
2700 IF ((CO=5)AND((FNF3(2)=0))+(FNF3(5)>0)) THEN RESTORE 3170:GOSUB*WORD
2710 IF (CO=5)AND(FNF3(2)>0)AND(FNF3(5)=0) THEN RESTORE 3180:GOSUB*WORD
2720 RETURN
2730 IF CO=5 THEN RESTORE 3190:GOSUB*WORD:IF FNF1(2)=0 THEN O$(2)="ｶﾓﾉﾊｼ":OB(2)=
OB(2)+1
2740 IF CO=7 AND FNF3(2)=0 THEN RESTORE 3200:GOSUB*WORD:RESTORE 3550:GOSUB*DRAW:
RESTORE 3210:GOSUB*WORD:BE=3:GOSUB*BE.NM:OB(2)=OB(2)+100:IF FNF3(5)=0 THEN RESTO
RE 3560:GOSUB*DRAW
2750 RETURN
2760 IF CO=5 AND FNF3(5)=0 THEN RESTORE 3220:GOSUB*WORD
2770 IF CO=5 AND FNF3(5)>0 THEN RESTORE 3230:GOSUB*WORD
2780 RETURN
2790 IF CO=5 THEN RESTORE 3240:GOSUB*WORD
2800 RETURN
2810 IF CO=5 AND FNF3(5)=0 THEN RESTORE 3250:GOSUB*WORD:IF CO=3 THEN RESTORE 362
0:GOSUB*DRAW:RESTORE 3260:GOSUB*WORD:OB(5)=OB(5)+100:BE=8:GOSUB*BE.NT
2820 IF CO=3 AND FNF1(8)<3 THEN OB(8)=INT(OB(8)/10)*10+3
2830 IF CO=5 AND FNF3(5)>0 THEN RESTORE 3270:GOSUB*WORD:IF CO=3 THEN RESTORE 359
0:GOSUB*DRAW:RESTORE 3280:GOSUB*WORD:OB(5)=OB(5)-100:BE=8:GOSUB*BE.NM
2840 IF CO=4 THEN PRINT M$(0)+"OK｣"
2850 RETURN
2860 IF CO=5 THEN RESTORE 3290:GOSUB*WORD:IF FNF1(6)=0 THEN BE=7:GOSUB*BE.NM:OB(
6)=OB(6)+1
2870 IF CO=7 THEN PRINT M$(0)+"OK｣":OB(6)=OB(6)+100:OB(7)=OB(7)+100:RESTORE 3630
:GOSUB*DRAW
2880 IF CO=7 AND FNF3(5)>0 THEN RESTORE 3650:GOSUB*DRAW
2890 RETURN
2900 IF CO=5 THEN RESTORE 3300:GOSUB*WORD
2910 RETURN
2920 IF CO=5 THEN RESTORE 3310:GOSUB*WORD
2930 RETURN
2940 IF CO=5 THEN RESTORE 3320:GOSUB*WORD
2950 IF CO=6 AND FNF2(9)=0 THEN RESTORE 3330:GOSUB*WORD:OB(9)=OB(9)+10:O$(9)="ﾚｲ
ﾃﾞｨ"
2960 IF CO=6 AND FNF2(9)>0 THEN RESTORE 3340:GOSUB*WORD
2970 RETURN
2980 IF CO=5 THEN RESTORE 3350:GOSUB*WORD
2990 IF CO=6 AND FNF2(10)=0 THEN RESTORE 3360:GOSUB*WORD:OB(10)=OB(10)+10:O$(10)
="ﾀﾞﾅ"
3000 IF CO=6 AND FNF2(10)>0 THEN RESTORE 3370:GOSUB*WORD
3010 RETURN
3020 DATA 6,0,5,OK｣,2,6,2,5,｢ｲﾊｵ､ ｾﾑﾐｿｱｺﾅﾞ､ ｻﾊ ﾌﾞｱﾊ ﾍﾁｦ ﾅｯﾄｹﾁﾞｼｳ｡,6,18,2,8,9,5,｢
ｳｳﾝﾗ｡ □□□ｵｳｯ!｣,2,5,ｹﾞｽｬ!,2,8,9,5,｢ｲﾘ､ ｻﾞﾓｱﾆｼｳ｡ ｼｯﾂｬｯﾁ｣,2,3,0
3030 DATA 6,0,5,ｲｹﾐ ﾅ ﾄｱｽ ｷﾞ ｿﾛﾁ ﾌﾞｱ ｷﾘ ｲﾘﾝﾛﾁ｣,2,3,5,ｲｹﾐ｢ｲﾘｳﾔﾅｻｼｱ｡ ﾌﾞｱｷﾘ ﾁﾞｽﾄｹﾛﾁ
 ｶﾛｳｽ､ ｻﾊ ﾎﾌﾞﾊ ﾈｳｹﾞﾚﾑｦ ｲｺﾞﾚﾝ｡ ｸｯﾅ ｲﾆﾁﾊ ﾕｹｽ ﾁﾃﾝﾗ｣,2,5,ﾄｱｽ｢ｸﾁｽﾐｸｻｼｱ｡ ｻﾊ ﾉｻﾊ ﾈｳｹﾞﾚﾑ
ｦ□□□｣,2,3,8,9,5,｢No､ thanks! ｿﾁｹｽ ﾐｽｲｯﾄﾐｾﾊﾗ!｣,2,5,ﾄｱｽ｢ｽｷﾁﾆｳﾝﾉ｡ ｻﾛﾔ ｲﾘｳﾔﾅｻｼｱｽ□□□｣
,2,3,0
3040 DATA 6,0,5,ﾉｻﾅ ﾎﾌﾞｷﾞ ｲﾝｼﾙ ｸｬｯﾅﾄｰﾚ ﾊ ﾈｳｹﾞﾚﾑｽ ﾆｯﾁ｡ ｲｹﾐﾅ ﾄｱｽﾋ ｸｵｼｯﾁ｣,2,0
3050 DATA 6,0,5,OK｡ ﾁﾞﾆｷﾞ ﾃｴﾕｹ｣,2,0
3060 DATA 6,2,5,｢ｸﾙｱｸｴｼｱ?｣,2,0
3070 DATA 6,2,6,14,6,2,5,｣,2,0
3080 DATA 8,1,5,｢ﾑｾﾞ□□□ﾑｾﾞ ｷﾞ ﾏｽｳ□□□｣,2,0
3090 DATA 8,1,5,｢ｼｲ､ ﾋﾕｹ ｾｾｱﾄﾞ!｣,2,0
3100 DATA 8,1,6,17,5,ﾑｾﾞｦ ﾁﾞｽﾄｹﾛﾄ!｣,2,3,0
3110 DATA 6,0,5,ｷｱｷｹ ｦ ｹﾚﾝｿﾙ ｵﾉﾚｸﾞｰ ｷﾞ ｲﾚ｡ ﾓｽﾞﾚｽ ｷﾞ ﾆｺﾛﾋﾞ ﾐｯｾｹﾞ ｾｾﾓﾆｳ｣,2,3,6,2,5
,｢ｻﾞﾓｱﾆｼｳ｡ ｵｪｯﾅ､ ﾅｶﾐﾝﾙ ｽﾐｾ｣,2,0
3120 DATA 6,0,5,ｳｸﾅﾞﾐﾙ｡ ｾｾﾓﾆｳ｣,2,0
3130 DATA 6,0,5,ﾐﾁﾞ ｾｾｱﾄﾞｳﾆｳ｣,2,0
```

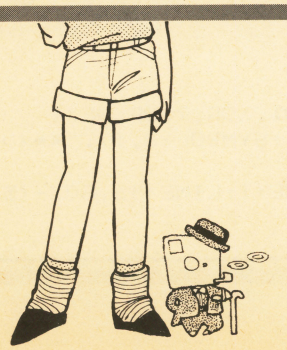
```
3140 DATA 6,0,5,ｷﾁｹ ｽﾐｯﾄｳﾚ｡ ﾅﾛﾆｳ｣,2,0
3150 DATA 6,0,5,ｳｺﾊ ﾆｷｽ ｲﾚ｡ ﾅﾛﾆｳ｣,2,0
3160 DATA 6,0,5,ﾅﾃｿﾞｱ､ ｶｱﾆﾊﾌﾅｽ ｲｭｽｳ ｶﾅｻﾁﾂｷﾞ ｶﾀｳｷｷｯﾁ｡ ｷﾊｽﾞﾖﾋ ｷﾛﾘﾗ ｷｱﾁｱｽ ｶｳﾋﾘｯﾁ｣,2
,3,5,ｶﾅｻﾁﾂ｢ｶﾏﾞｵﾄﾜ｣,2,5,ｶｱﾆﾊﾌﾅ｢ｶｲｳｽｹﾉ｡ ｻﾜｽﾕｼｱ!｣,2,0
3170 DATA 6,0,5,OK｡ ﾄﾛﾋﾟｽｰ ｦ ﾃｷｵﾚﾅｳｴ ｸﾙｱﾀｴ｡ ｺﾞｱｸ ｷﾞ ﾆｳﾗｴﾁﾞ｣,2,0
3180 DATA 6,0,5,OK｡ ﾗｳｻｱﾄﾞｳﾚﾗｴﾁﾞ｣,2,0
3190 DATA 6,0,5,OK｡ ｷﾔﾊﾋｽ ﾊ ﾈｳｹﾞﾚﾑ｡ ｾﾄﾘﾛﾁ ﾔﾊ｣,2,0
3200 DATA 6,0,5,OK｣,2,6,2,5,｢ｿｰｳ､ ﾈｳｹﾞﾚﾑ♥｣,2,0
3210 DATA 6,0,5,ﾈｳｹﾞﾚﾑﾊ ｽﾁｽ ｾﾍﾟﾙｱｹﾘｰ ｷﾞ ｲﾚ｣,2,0
3220 DATA 6,0,5,OK｡ ﾑｾﾞｷﾞ ﾄﾞﾄｳﾚ｣,2,0
3230 DATA 6,0,5,OK｡ ﾑｾﾞﾋ ﾄﾞﾄｳﾆｳ｣,2,0
3240 DATA 6,0,5,OK｡ ﾚｳ▫ｴﾞｨﾅｱ ﾊ 4Dﾋﾞｯｹﾞ｣,2,0
3250 DATA 6,0,5,OK｡ ON ｽ ﾆｯﾄｳﾚ｣,2,6,2,5,｢ｲﾊｫ､ OFF ｽ ｽﾐｾｷ?｣,2,4,0
3260 DATA 6,0,5,OK｡ ｳｺﾊ ﾏｳｹﾞﾘﾍ ｷﾞ ｸｵﾁ｡ ｳｺ ﾋ ﾙｯﾁｳｵｳﾀﾞｴ｣,2,0
3270 DATA 6,0,5,OK｡ OFF ｽ ﾆｯﾄｳﾚ｣,2,6,2,5,｢ON ｽ ｽﾐｾｷ?｣,2,4,0
3280 DATA 6,0,5,OK｡ ｳｺ ｷﾞ ｲﾘﾝﾛﾁ｣,2,0
3290 DATA 6,0,5,OK｡ ﾆｷｽ ﾆｽｷ ﾋｳｯﾄｳﾚ｡ ﾍﾁｷﾞ ｽﾐｯﾄｳﾚ｣,2,0
3300 DATA 6,0,5,OK｡ ｷﾁｹ ｽﾐｯﾄｳﾚﾗｴﾁﾞ｣,2,0
3310 DATA 6,0,5,OK｡ ｽｱｽﾞﾘﾛﾆｳﾏﾅﾞ ﾑｾﾞ ｷﾞ ｾｸﾅｶｯﾄｳﾚ｣,2,0
3320 DATA 6,0,5,OK｡ ﾅﾄﾔ ｾﾄｸﾆ ｽﾞﾖｿｳ｣,2,0
3330 DATA 6,0,5,OK｣,2,6,2,6,14,6,2,6,15,2,8,9,5,｢ｻｱｽﾂﾋ､ ｷﾝｳｳ ｶｽﾞﾖｴｼｱ｡ ｿﾁｽﾋ ｸﾁｽﾐｸ
ｻ｡ ﾛｳﾄﾞｨ ﾅ ﾗｱﾄﾞｹﾛﾚﾌﾅ ﾔ ｳﾚｿ｣,2,3,5,｢ｲﾆﾁ ﾊ ﾂｷﾘ ｽ ﾆｯﾄｲｺﾞﾁｳｺﾛﾅﾞ､ ｿﾁｽﾔ ｻｻﾄﾞﾋ  Strang
er ﾆﾊ｡ ｻﾞﾓｱﾆｼｳﾉ｣,2,6,2,5,｢ｳｳｵ! ﾀﾊ ｶｸﾔﾂﾁﾞｺﾄﾞ!｣,2,0
3340 DATA 6,2,6,16,2,8,9,5,｢ﾆｲｽ? ﾔﾅｻｼｱ｣,2,0
3350 DATA 6,0,5,OK｡ ｸｸﾄｳﾚ ﾈｳｹﾞﾚﾑ｣,2,0
3360 DATA 6,0,5,OK｣,2,6,2,6,14,6,2,5,｣,2,3,8,10,5,｢ﾕﾏｰ! ｲﾁｳ､ ﾁﾞﾆ｡ ｲﾁｳﾋ ﾅﾞｱﾆ ｸｸﾔﾊ
ﾊ ｻﾅﾋﾞﾄﾞﾔ ｿｷﾚﾊﾗ! ﾕｯﾁﾉ!｣,2,0
3370 DATA 6,0,5,OK｣,2,6,2,5,｢ﾁﾞﾆ?｣,2,8,10,5,｢ﾆｽﾗｫ! ﾔﾅｻ?｣,2,0
3380 DATA 5,ｲﾘｳﾔﾅｻ ▫▫▫SFｼｯｷ｡ ｿｰﾅﾞ▫ﾍﾟｳｿｯｼ ﾄﾞ SFｽｮｴｿﾃ ｦ ｷｸｶｵﾁ ｷﾊｽﾞﾖﾋ ｿｰﾍﾟｳ ﾊ ﾆｷｽ ｾ
ｳｻﾐﾛﾁ｡ ﾍﾟﾜｹﾞﾘﾒ ｿｷｳ ﾄﾞ ｼﾐﾗｴ ｷﾊｽﾞﾖｦ ｾｹｵﾚﾊﾋ ｸﾑｽｷ ｳﾆｳ｡      ｳﾐｻﾀ､ ｲﾘｳﾔﾅｻ ﾊ ﾏﾞｴｺｱ ｷﾞ ﾋ
ｽﾞﾐﾚ▫▫▫,2,3,1,2,2,2,5,"       ﾔ ﾅ ｻ ﾌ も ♥ ｲ ﾅﾞ ﾎﾞ ｱ ﾂ ｬ ｰ",2,2,2,2,3,1,0
3390 DATA 6,0,5,ﾋﾞﾙｲ ﾄﾞ ｷｹﾛﾄｳﾁ ｴﾂｭｴｿｱ ﾊ ﾆｷｽ､ ｲﾘｳﾔﾅｻﾋ ｾｳｻﾐﾛﾚﾗｴｽ ﾋｳｯﾄｽﾐｯﾁ｡ SEE YOU
 AGAIN NEXT STAGE ▫▫▫ No.131ｷﾉ▫ﾐｱｽｮｱ!｣,2,3,1,0
3400 DATA -5,6,0,0,639,134,-3,0,308,41,301,36,297,39,293,36,297,30,305,25,297,26
,293,22,300,15,314,12,307,9,317,8,330,11,339,9,355,11,349,13,357
3410 DATA 16,362,20,361,24,356,28,355,22,352,26,346,27,348,23,342,18,341,22,337,
26,334,27,328,20,324,26,315,30,309,29,307,31,309,34,316,34,319,36,335,38,340,36,
341,33,349,26,355,32,355,37,349,40,345,37,339,40,-3,0,323,37,323,40,298,41,297,3
9
3420 DATA 287,39,286,49,297,49,297,47,311,48,309,59,294,71,313,76,324,56,321,40,
-3,0,330,37,329,41,321,40,-3,0,328,40,337,40,340,41,348,50,352,49,356,55,344,57,
345,62,354,74,340,76,331,58,328,40,-3,0,288,41,255,40,243,34,245,43,287,47,-3
3430 DATA 0,343,61,351,59,360,60,361,65,347,67,-3,0,351,56,354,59,-3,0,356,65,36
9,76,357,80,349,71,-3,0,320,62,333,62,-3,0,307,74,298,81,315,84,347,83,348,75,-3
,0,314,84,315,88,312,104,313,123,310,131,326,132,324,122,326,102,327,90,326
3440 DATA 84,-3,0,314,126,323,125,-3,0,332,83,331,90,344,122,-3,0,346,83,343,91,
349,102,353,114,-3,0,215,0,283,16,274,25,257,28,241,28,244,36,-3,0,247,43,248,69
,258,96,310,126,-3,0,323,127,345,116,372,78,384,22,366,11,360,0
3450 DATA -3,0,247,63,302,63,-3,0,360,63,376,63,-6,0,292,4,2,-6,0,273,52,2,-6,0,
279,69,4,-6,0,333,111,4,-6,0,367,67,4,-3,7,249,57,307,57,-3,7,354,57,374,57,-6,0
,305,40,2
3460 DATA -6,0,321,15,4,-6,0,347,34,4,-6,0,331,31,7,-6,0,325,39,7,-6,0,256,42,7,
-6,0,348,57,7,-6,0,351,61,7,-6,0,356,73,7,-6,0,319,90,7,-6,0,336,88,7,-6,0,313,4
4,5,-6,0,335,45,5,-6,0,325
3470 DATA 46,3,-3,7,333,41,347,59,-3,7,259,51,259,62,-3,7,286,51,286,62,-3,0,323
,27,332,28,332,32,327,35,322,35,318,32,318,30,-3,0,345,28,341,28,337,28,335,32,3
37,34,340,33,-3,0,312,30,313,33
3480 DATA -3,0,31,127,39,82,25,41,0,38,-3,0,0,27,60,15,36,41,47,68,55,115,-3,0,1
05,128,103,79,114,50,86,39,74,22,169,46,125,51,121,89,126,125,-3,0,190,0,193,16,
224,28,223,81,244,128,-3,0,138,0,156,19,189,27,203,29,192,74,195,114,-3,0,148
3490 DATA 12,113,16,113,31,-3,0,52,0,95,16,96,28,-3,0,95,44,86,114,-3,0,439,0,40
3,21,388,71,371,132,-3,0,457,0,491,20,453,25,435,88,391,131,-3,0,432,3,443,21,42
6,68,379,103,-5,2,7,17,12,29,-5,2,21,15,26,26,-5,2,110,27,116,39,-5,2,124
3500 DATA 30,129,42,-5,2,223,6,227,16,-5,2,235,9,239,18,-5,2,452,4,476,7,-5,2,46
```

```
0,11,481,14,-1
3510 DATA -3,0,507,84,511,80,518,73,531,68,539,68,554,68,568,72,577,78,580,85,58
0,102,585,105,588,112,599,107,616,104,624,106,627,111,622,116,611,120,585,119,57
3,124,561,126,532,123,527,121,511,120,501,116,495,111,495,105
3520 DATA 499,94,490,94,478,90,474,88,473,85,476,82,484,81,-3,0,521,78,509,76,50
8,74,504,72,496,70,489,71,485,74,483,77,484,81,487,83,496,84,503,83,507,80,509,7
6,-3,0,502,82,508,82,518,83,526,86,526,83,525,80,530,78,536,77,541,79,545,82,543
3530 DATA 86,540,88,536,89,530,87,526,85,-3,0,499,94,532,100,541,99,544,96,542,9
2,537,89,-6,0,492,77,7,-6,0,531,83,7,-6,0,507,89,6,-7,0,540,73,0,136,0,0,68,0,0,
34,0,0,17,0,-3,0,497,74,499,75,-3,0,536,84,538,85,-3,0,576,78,580,76,586
3540 DATA 74,593,76,-3,0,497,104,490,103,486,104,484,107,-1
3550 DATA -5,6,466,67,630,130,-5,1,524,114,604,118,-5,1,553,117,575,125,-1
3560 DATA -3,5,531,115,470,87,380,65,292,58,192,63,100,82,20,118,-3,5,544,115,50
7,90,451,71,381,71,326,82,280,121,-3,5,580,116,639,87,-3,5,597,116,639,99,-1
3570 DATA -5,4,0,0,639,134,-3,0,254,14,240,12,126,33,232,58,340,36,294,25,-3,0,2
82,34,236,44,190,33,241,24,277,0,315,8,283,34,241,23,240,31,207,37,-3,0,240,31,2
66,37,-3,0,215,39,240,34,251,36,228,42,-3,0,178,39,211,48,209,41,180,40,-3
3580 DATA 0,639,60,440,70,338,81,-3,0,304,67,326,73,338,81,345,95,323,103,288,10
9,40,135,-3,0,346,105,347,121,364,130,398,134,-6,0,218,31,1,-6,0,251,38,1,-6,0,2
01,43,2,-6,0,228,39,6,-1
3590 DATA -6,0,600,70,5,-3,1,353,93,359,97,360,102,354,107,341,112,330,112,-3,1,
369,90,376,93,377,98,374,102,365,108,357,112,341,116,-1
3600 DATA -3,0,571,87,573,88,595,100,594,102,592,102,584,101,580,102,582,106,585
,112,584,117,580,123,576,127,569,129,561,130,548,129,538,127,519,109,517,106,520
,100,527,95,534,92,547,92,558,93,563,94,566,94,572,92,571,89
3610 DATA 573,87,-3,0,579,92,586,86,602,96,588,97,-3,0,586,114,549,102,533,114,5
74,129,-6,0,543,98,1,-6,0,585,92,6,-6,0,560,113,6,-3,7,563,99,557,97,547,96,539,
97,530,100,524,105,524,109,528,115,540,125,549,127,555,127,-1
3620 DATA -6,0,600,70,4,-1
3630 DATA -5,5,500,70,639,134,-1
3640 ,5,500,70,639,134,-1
3650 DATA -5,4,500,70,639,134,-1
3660 ,5,500,70,639,134,-1
3670 DATA -3,0,441,134,445,126,454,117,453,98,439,96,426,89,421,78,429,70,446,63
,463,58,450,54,438,48,435,39,439,32,454,24,475,21,495,23,520,30,532,36,541,43,54
0,33,516,24,501,24,513,21,533,20,553,23,566,32,574,40,570,54,563,71,576,84,577,9
4
3680 DATA 566,104,548,111,527,113,522,118,539,129,547,134,-3,0,459,50,465,51,479
,48,482,44,484,54,493,53,495,48,493,42,501,38,510,37,512,39,518,37,523,38,519,46
,521,53,527,55,528,60,532,55,535,56,538,61,533,65,529,66,529,69,523,69,517,67,51
8
3690 DATA 64,524,64,529,66,-3,0,518,68,504,72,485,75,471,72,465,67,464,65,463,56
,459,50,-3,0,487,74,485,76,475,76,476,81,483,85,487,85,512,75,501,75,503,71,-3,0
,466,134,460,123,469,120,479,125,486,121,500,124,489,134,-6,0,488,28,0,-6,0
3700 DATA 516,27,6,-6,0,506,43,7,-6,0,489,77,7,-6,0,477,128,7,-6,0,519,66,1,-3,0
,466,55,466,52,467,52,470,52,477,54,481,58,482,62,480,64,475,65,471,64,470,63,46
9,63,-3,0,470,53,469,55,470,60,475,62,480,63,-3,0,496,51,499,49,504,48,510
3710 DATA 47,514,47,517,48,-3,0,521,54,520,52,516,51,508,51,505,52,500,55,500,59
,502,61,506,63,509,64,514,64,516,63,518,61,520,62,-3,0,509,51,512,53,515,56,515,
59,513,61,511,62,506,62,502,61,-3,0,480,127,484,132,-6,0,477,59,0,-6,0,506,55
3720 DATA 0,-3,7,472,55,473,58,475,61,476,60,479,61,-3,7,508,53,510,58,504,57,50
5,60,-3,2,482,69,487,69,-1
3730 DATA -5,7,0,0,639,134,-3,0,76,0,90,11,61,7,96,23,0,13,-3,0,82,6,99,9,112,16
,131,16,132,18,15,49,11,46,31,39,19,22,31,16,-3,0,34,42,57,71,133,53,-3,0,105,23
,121,39,-3,0,46,55,26,61,18,68,3,77,1,87,6,96,24,99,59,92,58,79,36,77,16,85
3740 DATA 15,92,22,100,-3,0,56,80,69,78,76,80,74,84,57,88,-3,0,67,78,105,64,135,
64,115,75,69,84,-3,0,72,81,123,63,-3,0,29,96,31,106,0,124,-3,0,0,129,86,106,29,1
34,-3,0,44,47,106,33,109,46,94,50,80,43,75,44,77,55,59,59,44,46,-3,0,72,62
3750 DATA 87,57,107,54,-3,0,62,134,105,109,129,110,-3,0,221,27,212,8,198,23,162,
2,163,43,110,35,146,64,97,95,148,87,108,128,149,117,-3,0,499,0,432,34,639,0,-3,0
,639,23,605,29,563,24,534,30,533,53,497,56,496,59,546,57,548,80,559,82,568,79
3760 DATA 580,60,598,60,591,75,609,77,618,67,627,68,630,78,611,85,618,95,588,100
,554,93,526,94,485,105,431,106,410,115,413,134,-3,0,639,122,486,113,521,126,429,
121,484,134,-3,0,535,57,529,62,513,63,491,70,482,77,518,79,512,82,540,87,500,88
```

```
3770 DATA 496,90,470,92,465,98,491,106,-3,0,453,106,447,98,428,102,406,100,387,1
07,393,117,387,121,396,136,-3,0,124,134,146,112,177,110,203,96,251,103,249,98,25
3,93,241,89,232,85,231,78,235,71,237,69,222,69,210,67,199,61,190,55,188,46,195
3780 DATA 36,208,27,224,21,250,21,266,13,298,9,318,11,335,17,357,20,378,20,406,1
4,441,14,418,18,398,26,424,20,442,20,456,23,-3,0,462,29,471,33,471,41,463,48,440
,50,439,53,450,53,468,56,474,61,469,67,464,67,452,62,441,63,435,74,423,82,406,86
3790 DATA 383,88,397,105,-3,0,281,97,286,99,280,104,277,104,268,108,254,104,260,
95,273,92,281,97,284,90,292,101,306,104,315,104,321,109,276,104,-3,0,448,53,451,
62,-3,0,238,64,249,62,258,55,260,62,267,61,271,58,271,51,267,44,270,40,276,39
3800 DATA 283,41,286,38,293,37,298,39,300,46,309,49,311,54,314,48,318,48,320,49,
324,53,323,56,321,58,324,60,321,63,314,63,310,61,311,58,316,57,321,58,-3,0,312,6
1,303,74,292,81,282,82,270,82,260,80,255,74,241,67,238,64,-3,0,304,72,319,65,317
3810 DATA 74,317,84,313,89,306,90,298,88,295,80,-3,0,293,79,303,83,-6,0,49,24,0,
-6,0,64,47,0,-6,0,40,63,0,-6,0,564,34,0,-6,0,296,18,0,-6,0,20,5,6,-6,0,25,129,6,
-6,0,518,7,6,-6,0,548,130,6,-6,0,177,34,6,-6,0,87,72,1,-6,0,67,81,1
3820 DATA -6,0,316,60,1,-3,0,249,65,248,63,254,62,263,63,269,66,272,69,273,72,27
1,74,266,74,260,73,257,71,254,72,-3,0,254,62,256,68,264,72,272,72,-3,0,275,61,27
8,60,285,53,290,50,298,49,299,49,-3,0,283,62,283,60,285,58,295,54,305,54,308
3830 DATA 59,305,64,302,66,294,66,291,66,-3,0,287,56,288,59,293,63,300,64,305,63
,-3,2,279,76,278,75,283,71,288,70,293,71,297,74,289,78,279,76,-6,0,262,68,0,-6,0
,298,58,0,-3,7,259,65,263,69,266,70,266,69,269,70,-3,7,293,58,295,61,297,61
3840 DATA 302,59,301,62,-3,7,58,44,62,53,56,57,-3,7,62,52,75,55,-4,7,639,134,0,0
,-1
3850 DATA -5,2,0,0,639,134,-3,7,0,106,639,106,-3,7,124,90,124,134,-3,7,270,89,27
0,134,-3,7,434,134,434,90,-3,7,578,90,578,134,-3,0,549,0,541,9,565,10,585,5,596,
10,613,4,614,9,627,6,639,0,-6,0,570,2,4,-3,0,489,20,493,13,508,7,521,7,512
3860 DATA 16,489,20,-6,0,506,11,4,-1
3870 DATA -5,4,0,0,639,134,-7,0,310,1,238,170,255,221,85,255,187,170,255,119,85,
255,-3,0,155,77,129,82,117,91,115,96,94,94,77,84,72,75,61,78,62,89,77,101,44,97,
22,86,11,70,16,56,41,44,65,42,96,42,107,36,-3,0,116,29,126,19,139,11,160,7,176
3880 DATA 7,193,10,202,7,216,9,230,15,232,23,227,30,218,36,231,41,248,42,-3,0,27
3,40,287,39,302,42,312,48,317,55,293,57,276,63,-3,0,188,9,196,2,202,8,-3,0,151,4
8,135,34,92,23,114,45,151,48,-3,0,142,41,152,40,162,33,171,34,180,33,187,29,190
3890 DATA 25,187,20,179,20,189,17,201,19,208,23,209,28,208,34,212,40,213,45,208,
49,199,54,178,54,156,52,153,53,143,52,139,46,-3,0,192,56,222,52,242,46,249,36,24
8,23,254,15,267,11,278,11,289,14,294,17,295,24,302,28,265,27,258,24,-3,0,294,28
3900 DATA 275,33,273,44,262,55,243,63,-3,0,171,54,173,56,-3,0,192,54,196,59,-3,0
,154,62,117,48,60,60,70,66,91,67,87,69,87,72,98,74,126,71,123,73,126,76,155,77,-
3,0,235,131,208,132,191,129,176,122,172,114,176,106,183,99,162,84,150,72,151
3910 DATA 62,160,58,168,56,179,56,235,64,245,63,287,65,331,73,325,74,314,74,-3,0
,313,73,318,80,312,79,308,77,311,81,306,81,299,75,301,80,296,79,291,76,282,74,27
9,72,232,77,194,74,182,75,-3,0,233,77,233,79,226,86,228,90,226,94,-3,0,206,75
3920 DATA 210,79,208,85,205,88,209,94,210,100,-3,0,153,77,148,82,144,91,149,103,
166,109,174,110,-3,0,201,102,223,95,263,85,290,82,303,86,310,90,308,99,288,114,2
54,134,-3,0,285,89,269,92,254,102,234,130,224,134,-3,0,239,91,235,95,235,104
3930 DATA 243,110,215,121,198,126,183,126,-3,0,292,109,308,110,323,114,330,121,3
31,130,327,134,-3,0,258,131,297,128,286,134,-3,0,436,74,428,69,428,65,418,68,416
,72,412,69,413,62,425,58,406,58,397,53,406,54,417,53,406,46,406,35,395,43,396
3940 DATA 48,387,43,384,37,395,22,412,18,430,18,443,11,465,6,487,6,512,11,528,20
,539,34,538,38,553,43,554,51,547,57,536,60,543,64,541,70,532,75,-3,0,429,38,437,
28,455,21,456,32,462,41,475,47,476,39,483,33,483,43,502,52,507,50,511,50,512,55
3950 DATA 506,59,494,59,476,64,462,65,452,63,445,59,445,53,428,36,-3,0,441,48,43
9,49,438,53,443,56,445,56,-3,0,478,63,477,67,481,68,-3,0,499,68,545,78,595,95,61
6,112,613,114,614,119,610,118,607,114,588,106,590,113,585,115,582,110,578,105
3960 DATA 576,98,555,94,541,90,536,88,489,84,-3,0,426,88,430,85,427,81,429,75,45
3,69,458,67,462,67,-3,0,463,65,462,69,458,69,455,73,470,75,484,66,500,67,502,68,
492,72,483,80,486,86,493,85,463,103,466,110,464,117,458,125,449,131,435,134,-3
3970 DATA 0,449,132,453,125,454,119,434,128,435,111,446,102,439,103,426,89,405,7
2,386,70,378,70,369,72,366,80,365,88,372,103,400,134,-3,0,428,79,416,81,-3,0,367
,94,358,100,359,106,-3,0,369,97,360,105,353,113,348,134,-3,0,389,122,378,134
3980 DATA -3,0,369,97,385,102,407,83,419,105,424,134,-3,0,514,86,571,116,561,121
,550,122,540,119,534,121,520,121,506,111,497,113,484,109,480,101,469,99,-3,0,487
,111,490,123,480,124,468,120,462,121,-3,0,523,18,557,11,567,13,571,17,588,13
3990 DATA 604,14,600,19,594,22,607,30,622,31,621,37,607,45,609,47,603,52,541,67,
```

```
-3,0,402,56,388,56,366,64,340,67,338,70,338,73,345,76,369,73,-3,0,384,70,396,67,
412,66,-6,0,159,10,0,-6,0,103,42,0,-6,0,286,45,0,-6,0,104,29,6,-6,0,195,7
4000 DATA 6,-6,0,269,15,5,-6,0,154,83,5,-6,0,112,53,7,-6,0,185,55,2,-6,0,172,59,
2,-6,0,220,78,3,-6,0,284,84,3,-6,0,297,112,3,-6,0,469,10,6,-6,0,486,70,1,-6,0,40
4,96,5,-6,0,368,109,5,-6,0,494,89,7,-6,0,472,104,7,-7,0,555,18,0,136
4010 DATA 0,0,68,0,0,34,0,0,17,0,-7,0,396,62,0,136,0,0,68,0,0,34,0,0,17,0,-7,0,1
98,28,238,255,238,221,255,221,187,255,187,119,255,119,-7,0,447,31,238,255,238,22
1,255,221,187,255,187,119,255,119,-7,0,442,53,238,255,238,221,255,221,187,255
4020 DATA 187,119,255,119,-7,0,472,67,238,255,238,221,255,221,187,255,187,119,25
5,119,-7,0,503,73,238,255,238,221,255,221,187,255,187,119,255,119,-7,0,423,84,23
8,255,238,221,255,221,187,255,187,119,255,119,-7,0,382,73,238,255,238,221,255
4030 DATA 221,187,255,187,119,255,119,-7,0,363,99,238,255,238,221,255,221,187,25
5,187,119,255,119,-3,0,262,23,264,17,269,13,273,13,277,16,277,26,263,23,-3,0,269
,24,271,19,275,16,278,17,-3,0,295,24,281,27,281,16,286,13,-3,0,294,17,289,17
4040 DATA 285,20,287,26,-6,0,268,16,7,-6,0,285,16,7,-6,0,273,20,0,-6,0,290,20,0,
-3,2,295,29,305,33,310,32,306,33,309,35,-3,7,569,18,566,21,550,24,-3,7,578,46,59
2,41,603,43,594,47,-3,7,606,47,598,49,-3,7,560,13,551,16,-3,7,564,14,557
4050 DATA 17,-3,7,578,19,578,24,574,29,-3,7,603,37,592,34,583,35,-3,7,570,35,572
,32,573,34,569,34,560,37,-3,7,436,17,452,12,477,13,499,19,514,30,519,41,515,49,5
03,31,490,22,471,15,449,15,438,16,-6,7,473,15,7,-3,1,74,60,114,55,144,70,-3
4060 DATA 5,497,87,562,115,-3,5,453,88,472,91,-3,5,432,89,456,94,-3,0,430,92,439
,94,456,103,-3,0,388,105,406,129,-3,0,370,107,357,128,-3,0,438,38,438,36,440,33,
443,31,447,31,456,37,460,48,459,52,455,55,453,55,450,54,-3,0,445,42,445,40
4070 DATA 447,39,449,38,453,39,457,41,454,40,451,44,451,48,453,53,456,54,-3,0,50
2,43,493,43,487,44,480,48,476,53,476,56,480,58,484,58,-3,0,498,49,500,46,493,44,
487,44,491,45,491,48,488,53,485,56,481,56,476,56,-3,0,454,58,455,59,-3,0,462
4080 DATA 61,460,60,465,60,470,61,467,63,466,63,-3,0,175,39,169,38,157,39,152,41
,151,44,153,46,160,49,169,49,176,47,-3,0,164,38,169,40,172,45,168,49,-3,0,205,34
,200,32,195,33,190,36,187,39,191,43,196,44,204,44,205,42,-3,0,196,33,200,36,201
4090 DATA 42,199,44,-3,0,198,29,193,29,187,33,190,33,192,30,-3,0,194,46,186,48,1
90,51,193,50
4100 DATA -6,0,159,42,0,-6,0,192,36,0,-6,0,455,47,1,-6,0,483,50,1,-3,7,159,47,16
8,45,-3,7,159,41,165,48,-3,7,192,40,198,40,-3,7,196,36,197,42,-8,7,455,44,-8,7,4
54,46,-8,7,455,51,-8,7,486,48,-8,7,482,49,-8,7,482,55,-8,7,483,54
4110 DATA -3,7,466,26,492,25,-3,7,474,21,475,32,-3,7,522,33,533,33,-3,7,523,27,5
26,39,-1
4120 DATA -2,-5,4,193,0,470,134,-3,0,262,55,257,51,259,45,263,42,274,45,279,49,-
3,0,291,48,295,43,304,40,308,45,310,49,-3,0,258,64,258,61,262,55,267,51,278,48,2
90,47,301,47,309,48,315,51,322,58,-3,0,295,58,313,57,321,58,328,60,331,64,330,68
4130 DATA 323,71,305,74,278,78,265,77,258,75,255,71,256,67,258,64,267,61,283,58,
283,57,290,56,295,57,295,58,289,60,283,59,282,58,-3,0,288,60,294,76,-3,0,267,61,
265,57,268,53,273,51,278,51,284,57,-3,0,274,60,273,56,275,52,279,52,-3,0,288
4140 DATA 56,289,53,293,49,297,48,302,49,308,53,310,57,-3,0,292,50,295,50,301,53
,303,58,-3,0,270,66,243,66,230,70,-3,0,270,70,247,73,231,77,-3,0,311,61,330,54,3
46,54,-3,0,315,65,332,62,346,62,-3,0,272,45,278,35,295,22,317,17,335,15,358
4150 DATA 18,373,23,388,32,396,43,396,55,390,66,381,75,367,81,354,85,350,90,350,
97,347,102,341,105,333,106,326,104,322,94,320,88,322,81,327,78,361,63,368,57,371
,51,369,41,361,35,346,31,328,31,316,33,308,37,305,42,-7,0,331,20,0,136,0,0,68,0
4160 DATA 0,34,0,0,17,0,-7,0,280,51,0,136,0,0,68,0,0,34,0,0,17,0,-7,0,263,59,0,1
36,0,0,68,0,0,34,0,0,17,0,-7,0,310,54,0,136,0,0,68,0,0,34,0,0,17,0,-6,0,263,48,3
,-6,0,300,45,3,-6,0,290,58,3,-6,0,269,56,7,-6,0,304,53,7,-6,0,278,64,7,-6
4170 DATA 0,299,61,7,-6,0,276,56,1,-6,0,293,54,1,-3,0,222,109,216,123,226,123,-3
,0,231,117,233,116,-3,0,237,122,239,108,254,122,253,109,-3,0,262,110,262,122,-3,
0,269,109,276,123,282,109,-3,0,294,109,285,109,281,124,293,123,-3,0,283
4180 DATA 116,292,116,-3,0,300,123,298,109,310,123,313,111,-3,0,344,116,339,113,
329,114,324,118,323,121,332,124,341,125,346,121,-3,0,356,125,362,110,370,125,-3,
0,358,118,364,118,-3,0,370,112,385,113,-3,0,377,112,376,125,-3,0,389,112,402
4190 DATA 113,-3,0,393,113,391,125,-3,0,400,126,413,110,413,125,-3,0,405,120,410
,120,-3,0,424,111,423,125,-3,0,435,111,431,125,447,126,-3,0,334,109,343,108,351,
112,353,116,353,122,347,126,337,128,325,126,318,124,315,118,316,113,320,112
4200 DATA 335,109,-6,0,334,112,7,-1
4210 DATA -5,6,0,0,639,134,-3,0,0,69,13,55,19,38,11,22,0,19,-3,0,30,68,40,51,41,
35,-3,0,50,16,63,11,72,4,74,0,-3,0,67,133,32,128,13,120,0,104,-3,0,0,86,12,75,42
,64,69,61,-3,0,93,55,133,55,142,57,145,63,139,69,112,71,95,70,67,61,59,53
```

```
4220 DATA 56,40,40,35,25,26,22,13,113,19,107,29,95,36,77,39,81,49,100,60,115,60,
-3,0,96,70,67,77,46,81,35,88,28,96,23,101,30,106,56,116,157,134,-3,0,38,53,55,46
,-3,0,107,55,121,50,130,38,131,28,121,14,104,14,91,8,86,0,-3,0,160,0,163,6,154
4230 DATA 12,141,15,147,21,150,29,150,37,143,51,137,55,-3,0,82,51,106,45,119,35,
123,21,-3,0,150,34,157,20,170,10,207,0,-3,0,466,134,530,126,571,118,593,107,603,
93,594,77,570,50,553,45,538,32,536,21,540,16,620,31,618,38,609,45,593,47,620,79
4240 DATA 627,97,623,109,603,125,569,134,-3,0,600,98,595,91,529,78,513,69,504,60
,491,57,473,50,473,33,544,37,-3,0,560,48,553,51,538,57,528,59,539,65,572,73,595,
77,-3,0,621,79,639,94,-3,0,525,76,517,78,490,77,481,69,477,58,478,52,-3,0,472
4250 DATA 34,463,18,450,7,430,0,-3,0,510,35,504,26,489,9,464,0,-3,0,505,0,511,12
,525,21,536,24,-3,0,601,0,594,11,572,22,-3,0,613,0,622,25,639,54,-5,2,52,9,63,23
,-5,2,72,12,84,25,-5,2,495,27,501,42,-5,2,517,30,523,43,-5,2,572,11,578
4260 DATA 28,-5,2,597,19,599,32,-3,1,229,116,255,75,-3,1,271,53,278,43,304,43,-3
,1,365,67,387,98,-3,1,403,119,408,126,368,126,-1
4270 DATA -5,1,0,0,639,134,-3,0,157,134,161,132,150,129,136,118,143,130,129,129,
113,119,109,106,112,92,123,82,107,76,93,64,97,75,108,87,91,83,76,73,67,59,70,45,
82,33,101,23,129,16,154,16,130,11,150,7,174,7,199,10,217,18,239,14,261,16,283,25
4280 DATA 263,24,286,33,297,44,301,57,297,68,280,81,283,96,278,108,266,116,240,1
24,246,115,211,126,247,134,-3,0,123,82,143,85,144,79,149,76,168,75,175,77,172,66
,174,54,195,79,202,75,217,74,232,77,242,82,247,82,250,90,225,110,211,116,183,121
4290 DATA 159,114,155,105,121,81,-3,0,249,90,255,83,260,81,264,83,265,88,260,95,
249,99,239,98,-3,0,128,90,145,102,135,100,126,93,128,90,-3,0,188,120,189,129,204
,131,210,129,208,116,-3,0,189,125,159,132,-3,0,190,129,190,134,-3,0,211,126
4300 DATA 215,134,-3,0,204,129,202,134,-6,0,179,10,4,-6,0,124,87,4,-6,0,181,130,
5,-6,0,218,130,5,-6,0,194,133,7,-6,0,208,133,7,-7,0,179,65,238,255,238,221,255,2
21,187,255,187,119,255,119,-7,0,133,96,238,255,238,221,255,221,187,255,187
4310 DATA 119,255,119,-7,0,254,90,238,255,238,221,255,221,187,255,187,119,255,11
9,-7,0,199,120,238,255,238,221,255,221,187,255,187,119,255,119,-3,0,129,54,137,6
6,148,76,-3,0,207,58,211,72,-3,0,173,78,181,78,184,81,185,95,175,103,166,103
4320 DATA 152,97,141,84,-3,0,194,78,194,93,205,101,215,103,226,100,237,92,241,83
,-3,0,184,94,195,95,-3,0,144,67,149,66,155,66,161,68,164,71,-3,0,154,77,156,73,1
59,73,164,74,173,83,176,91,175,96,174,98,171,99,168,99,-3,0,169,79,163,80,161
4330 DATA 85,163,92,167,95,173,96,174,96,-3,0,234,71,232,69,225,68,218,70,214,72
,-3,0,232,80,231,77,227,74,220,73,213,76,208,81,206,89,207,98,212,99,217,99,-3,0
,208,79,214,78,219,81,222,84,220,93,217,95,212,95,207,94,-3,0,179,104,178,105
4340 DATA 181,107,-3,0,183,114,179,112,187,110,200,111,196,114,-3,0,192,116,190,
116,-7,0,166,85,0,136,0,0,68,0,0,34,0,0,17,0,-7,0,210,86,0,136,0,0,68,0,0,34,0,0
,17,0,-3,0,0,38,75,41,-3,0,298,51,460,58,439,29,479,48,521,19,541,51,599,33
4350 DATA 561,62,614,73,557,82,563,113,517,94,440,126,463,98,426,106,458,79,279,
85,-3,0,114,90,0,94,-3,0,489,57,490,65,507,76,527,83,536,84,532,74,539,65,533,60
,520,56,508,59,486,57,-6,0,11,41,2,-6,0,308,54,2,-6,0,519,62,3,-1
4360 DATA -5,6,0,0,639,134,-3,0,168,119,126,114,108,106,106,101,110,97,146,86,17
7,81,191,44,181,40,179,34,188,28,202,27,213,32,216,37,266,33,265,27,270,21,281,1
8,294,20,302,24,305,29,305,33,370,34,369,28,374,23,385,19,404,21,412,27,412,34
4370 DATA 454,38,474,81,522,88,545,97,551,102,545,106,519,115,478,122,-3,0,407,1
23,322,124,239,121,-3,0,153,108,180,102,245,102,263,107,257,113,234,124,206,125,
182,123,157,114,155,107,-3,0,259,91,290,84,328,85,369,87,393,94,381,107,358,117
4380 DATA 325,118,289,112,269,104,261,90,-3,0,385,110,421,105,472,104,498,108,48
0,121,445,126,411,125,386,110,-3,0,458,49,471,45,475,35,466,29,450,29,439,37,-3,
0,411,34,396,39,384,38,371,34,-3,0,305,33,291,37,273,36,265,33,216,37,202,43
4390 DATA 190,45,-3,0,303,27,324,6,346,34,-6,0,322,12,5,-6,0,204,104,5,-6,0,324,
87,5,-6,0,447,107,5,-6,0,325,35,4,-3,0,179,81,236,77,408,77,468,81,-3,0,191,50,2
37,46,235,76,-3,0,289,76,296,45,366,46,378,76,-3,0,427,77,418,48,457,50
4400 DATA -1
```



“常連への道” プログラム・リスト

(for FM-7/FM-New7/FM-77)

もろファンロード・チックなアクション・ゲーム「常連への道」のプログラムです。メモリも手ごろなので、マイコン・ショップの店頭で打ちこむこともできるのでは？

使用するキーを変えたい時のプログラム改変については、38ページの作者・山崎君のメッセージにのっていますので、そちらを見て下さい。

あと、キャラクタについては、けっこう自分でいじれると思うので、ファンロード本誌のキャッスルの似顔絵を参考にチャレンジしてみては!?

ちなみにこのゲームのレベルは、レベル6まで。あなたは果してこの壁をのりこえて、ファンロードの常連の仲間入りができるでしょうか!?

“ジョウレン ヘノ ミチ” プログラムリスト(for FM-7／FM-New7／FM-77) 1

```
10 '6            ｼﾞｮｰﾚﾝ ﾍﾉ ﾐﾁ
20 '4       PRODUCED BY N.YAMAZAKI
30 COLOR0,5:WIDTH80,25:CONSOLE0,25
40 DEFSTRA:DEFINTX,Y,B,H-L:DIMH(110):DIMYA(122):DIMB(32):Y=167:YC=55:Z(0)=1:Z(1)
=1
50 SOUND0,22:SOUND2,22:SOUND1,0:SOUND3,1
60 FORI=0TO110:READH(I):NEXT
70 FORI=0TO80:READYA(I):NEXT
80 RESTORE980:FORI=81TO122:READYA(I):NEXT
90 RESTORE1010:FORI=0TO32:READB(I):NEXT
100 FORI=0TO303STEP3:PUT@A(I,0)-(I+33,16),H,PSET:NEXT
110 SOUND8,10:SOUND9,10:LINE(0,199)-(315,6),PSET,2:LINE(0,199)-(315,6),PRESET
120 SOUND8,16:SOUND9,16
130 FORI=0TO183STEP2:PUT@A(303,I)-(336,I+16),H,PSET:NEXT
140 GOSUB770
150 SYMBOL(283,183),"*",8,4,2:LOCATE37,22:PRINT"ｶﾞ - ﾝ"'
160 COLOR2:LOCATE0,5:PRINT"          ◥     ■   ◢        ◥       ■"
170 PRINT"      ◥  ■  ◢         ◥  ▬▬▬▬▬▬▬▬"
180 PRINT"   ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬                   ■"
190 PRINT"   ■                ■     ▬▬▬▬   ▬▬▬▬▬▬▬▬"
200 PRINT"   ■  ▬▬▬▬▬▬  ◥     ◢  ■  ■  ■  ◢◣  ◢
■◥"
210 PRINT"      ■      ■      ◢▬  ▬▬▬▬▬▬▬  ◢ ◥  ■
■ ■"
220 PRINT"      ▬▬▬▬▬▬       ◢▬  ■  ■  ■   ◥ ◥◢
◤ ◢"
230 PRINT"          ■         ◥▬  ▬▬▬▬▬▬▬"
240 PRINT"    ▬▬▬▬▬▬▬▬▬       ◥▬     ■
◥  ┴┬┴"
250 PRINT"    ■   ■   ■       ◢▬ ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
▬  ┌┴┐"
260 PRINT"    ■   ■   ■      ◢▬     ■
◢  ╞═╡"
270 PRINT"    ■   ■   ◥    ◢▬▬▬▬▬▬
◣  └─┘"
280 PRINT"        ■                 ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬
─◥──────"
290 LOCATE17,2:PRINT"ﾌ ｧ ﾝ ﾛ ｰ ﾄﾞ  W A R S"
300 COLOR0:LOCATE20,19:PRINT"H i t   K e y ":A=INPUT$(1):FORI=0TO2500:NEXT
310 COLOR0,5:WIDTH40,25:CONSOLE23,0
320 RANDOMIZE(TIME/3):RESTORE1020
330 LINE(0,183)-(639,199),PSET,6,BF
340 LOCATE4,23:PRINT"SCORE      0":LOCATE24,23:PRINT"ﾀﾞﾒｰｼﾞ    0%"
350 LINE(0,183)-(639,183),PSET,6
360 READ S$,W$:LINE(96,80)-(560,88),PSET,VAL(S$),BF
370 SYMBOL(160,80),"STAGE ("+S$+")  "+W$,2,1,7,,XOR
380 FORI=1TO8:FORJ=1TO1500:NEXT:LINE(96,80)-(560,88),XOR,7,BF:NEXT
390 FORI=17TO42STEP25:LINE(0,I)-(639,I+7),PSET,6,BF:SYMBOL(8,I),"**ﾒｼﾞｬｰ ﾒｼﾞｬｰ ﾒ
ｼﾞｬｰ ﾒｼﾞｬｰ ﾒｼﾞｬｰ ﾒｼﾞｬｰ**",2,1,2:NEXT
400 SYMBOL(264,104),"READY !!",2,1,0:FORI=1TO5000:NEXT:LINE(96,80)-(560,111),PRE
SET,,BF
```

```
410 PUT@(X,Y)-(X+31,Y+15),B,PSET:SYMBOL(XC,55),"K",4,2,0:DIMKA(39):DIMKB(39)
420 Z=INT(RND(1)*2):Z(Z)=Z(Z)*-1
430 PUT@A(XA,0)-(XA+33,16),H,PSET
440 PUT@A(XB,25)-(XB+37,41),YA,PSET
450 GOSUB590
460 XA=XA+3*Z(0):IFXA>606THENXA=0:LINE(606,0)-(639,16),PRESET,,BF
470 IFXA<0THENXA=606:LINE(0,0)-(33,16),PRESET,,BF
480 XB=XB+5*Z(1):IFXB>602THENXB=0:LINE(602,25)-(639,41),PRESET,,BF
490 IFXB<0THENXB=602:LINE(0,25)-(37,41),PRESET,,BF
500 IFYC<161THENGOSUB550:GOTO430
510 IF XC>X THEN SYMBOL(XC,55),"K",4,2,5:XC=XC-16:SYMBOL(XC,55),"K",4,2,0:GOTO43
0
520 IF XC<X THEN SYMBOL(XC,55),"K",4,2,5:XC=XC+16:SYMBOL(XC,55),"K",4,2,0:GOTO43
0
530 YC=55:GOSUB550:GOTO430
540 GOTO430
550 LINE(XC+16,YC)-(XC+16,YC+15),PRESET
560 YC=YC+16:IF YC>Y THEN580
570 IF XC=X AND YC=Y THENSYMBOL(X,Y),"*",4,2,2:G=G+5:GOSUB780:GOSUB650:GOSUB660:
IFG=100THEN870
580 LINE(XC+16,YC)-(XC+16,YC+15),PSET,0:RETURN
590 A=CHR$(PEEK(&HFD01))
600 IFA=""THENRETURN
610 IFA=CHR$(&H1C)THENIFX<608THENGOSUB650:X=X+16:GOSUB660
620 IFA=CHR$(&H1D)THENIFX>0THENGOSUB650:X=X-16:GOSUB660
630 IF A=" "THEN GOSUB670
640 RETURN
650 LINE(X+1,Y)-(X+31,Y+15),PRESET,,BF:RETURN
660 PUT@(X,Y)-(X+31,Y+16),B,PSET:RETURN
670 LINE(X+15,Y)-(X+15,0),PSET,2:SOUND7,&HFC:SOUND8,10:SOUND9,10
680 L=42:IFKB(X/16)<4THENIFKB(X/16)=3THENGOSUB740ELSEKB(X/16)=KB(X/16)+1:GOTO720
690 IFX+16>XB+4 AND X+16<XB+36THENSYMBOL(XB+1,28),"*",4,2,2:S=S+10:GOSUB760
700 L=17:IFKA(X/16)<8THENIFKA(X/16)=7THENGOSUB750ELSEKA(X/16)=KA(X/16)+1:GOTO720
710 IFX+16>XA AND X+16<XA+33THENSYMBOL(XA-5,3),"*",4,2,2:S=S+20:GOSUB760
720 LINE(X+15,Y)-(X+15,0),PRESET:SOUND8,16:SOUND9,16
730 RETURN
740 LINE(X+8,L)-(X+24,L+7),PRESET,,BF:KB(X/16)=KB(X/16)+1:RETURN
750 LINE(X+8,L)-(X+24,L+7),PRESET,,BF:KA(X/16)=KA(X/16)+1:RETURN
760 LOCATE9,23:PRINT USING"######";S:IFS>=H+5000THENH=S:BEEP:GOTO790
770 SOUND7,&HF7:SOUND8,16:SOUND6,&H45:SOUND11,0:SOUND12,8:SOUND13,0:RETURN
780 LOCATE30,23:PRINT USING"####%";G:GOTO770
790 CLS2:LINE(0,183)-(639,183),PSET,6
800 SOUND8,15:SOUND9,16:SOUND1,0:SOUND7,&HF8:FORI=0TO167STEP2:SOUND0,I
810 PUT@A(XA,I)-(XA+33,I+16),H,PSET:PUT@A(XB,I)-(XB+37,I+16),YA,PSET:NEXT
820 SYMBOL(XA-3,167),"*",4,2,2:SYMBOL(XB+1,167),"*",4,2,2:GOSUB770:Y=Y-16
830 FORI=1TO10:FORJ=0TO2000:NEXT:S=S+100:LOCATE9,23:PRINT USING"######";S:BEEP:N
EXT:SOUND0,22:SOUND1,0
840 CLS 2:IFY<=55THENGOTO860
850 ERASEKA:ERASEKB:GOTO350
860 LOCATE4,10:PRINT"ｵ ﾒ ﾃﾞ ﾄ !  ｱﾅﾀﾊ ｼﾞｮｰﾚﾝﾉ  ﾎ ｼ ﾀﾞ!":LINE(0,183)-(639,183),PS
ET,6
870 LOCATE15,4:PRINT"GAME OVER!"
880 LOCATE10,14:PRINT"ﾓｳ ｲﾁﾄﾞ ﾔﾘﾏｽｶ? (Y/N)"
890 FORI=0TO2:FORJ=0TO900:NEXT:BEEP:NEXT
900 A=INKEY$:IFA=""THEN900
910 IFA="y"THENCLS:ERASEKA:ERASEKB:Y=167:H=0:S=0:G=0:GOTO320
920 IFA<>"n"THEN900
930 SOUND8,0:SOUND9,0:SOUND10,0:COLOR7,0:CONSOLE0,25:END
940 'ﾋﾊﾟｲｽﾄ
950 DATA-1,-1,-1,-1,-2,63,-8,32512,-8,248,4088,1,-15874,0,3647,-2830,2295,-8144,
3585,-1139,15488,32459,15456,8064,-16376,2040,-3122,1023,17200,511,-4352,-32513,
-782,2559,-64,32767,-256,0,0,0,0,0,0,127,0,0,-2048,0,448,0,14,7,-488,-4096,12302
,3,-21187
960 DATA-32768,-1153,24576,192,6144,1023,-512,67,-3328,15,896,0,-512,0,0,0,-1,-1
```

```
,-1,-1,-2,63,-8,32512,-8,248,4088,1,-15874,0,3647,-2114,6391,-8144,2561,-1367,11
648,32507,28448,8064,-32744,2043,-16646,1023,17379,511,-5373,-32513,-834,2559,-6
4,32767,-256,0
970 'ヤスイ カズ゛マサ
980 DATA-1,-1,-1,-1,-1,-32,4095,-8,7939,-1,-25346,29695,-1009,-505,-17,-1,-4097,
4,31,-616,-14797,32759,-32544,15871,-8193,-9,-129,31,-8194,511,255,-561,-393,-7,
-12313,16383,-1953,17407,-2,255,-256,0
990 DATA0,0,0,0,0,0,31,0,28,-400,0,4094,0,4095,-32,0,1024,1,-25020,-3328,1920,-8
132,31,-1,-4096,32512,8128,1,-256,1,-12290,28672,463,-6400,0,24384,0,0,0
1000 'ホ゛ツ
1010 DATA0,0,0,0,1543,-32,771,192,3,192,3142,196,1628,252,128,0,159,-16,6401,96,
3328,-16000,1536,26112,1536,14336,1537,-14400,1598,126,0,0,0
1020 'ヒ゛ョーキ ト゛
1030 DATA 1," タダ゛ノ ト゛クシャ"
1040 DATA 2,"  ハツ トウコウ"
1050 DATA 3,"  ハツ ケイサイ"
1060 DATA 4,"ナマエ ヲ オホ゛エラレル"
1070 DATA 5," コウケ゛キ サレル"
1080 DATA 6," キッスル ニ ノル"
1090 DATA 7,"シッピ゜ツシャ ニ ナル"
```

〝ファンロード・デモ〟プログラム・リスト
(for PC-8801/PC-8801mkII)

こちらは、P40で紹介しているコンピュータ・アニメーション「ファンロード・デモ」のプログラム。これもプログラム言語はN88－BASICなので、打ちこむのはそう手間どらないでしょう。

実行は、RUN リターン・キー、ロード法は、LOAD〝CAS：～〟と～にファイル・ネームを入れて下さい。もちろん省略もできます。

プログラムに関しては、作者の西川君のメッセージが同じP40にありますので、そちらも参照して下さい。(そうそう、ラストにこんなメッセージがありました。――〝みなさん、CRTの見つめすぎに注意しましょう！〟――ホントに注意しましょうね！)

〝ファンロード・デモ〟プログラムリスト(for PC-8801／PC-8801mkII) 1

```
1000 '-------------------------------------------------------
1010 '       006  Fanroad DEMO
1020 '                      ( C      640*200 )
1030 '                      1983.8.26  By M.Nishikawa
1040 '
1050 '-------------------------------------------------------
1060 '
1070 '
1080 '
1090 '
1100 SCREEN 0,0:WINDOW (0,0)-(639,399)
1110 CONSOLE 0,25,0,1
1120 PI=3.1415
1130 *COUNT
1140   OUT 81,0
1150   CLS 3
1160   LINE(0,0)-(639,399),4,B
1170   LINE(0,199)-(279,199),4,BF
1180   LINE -STEP(-40,-10),4
1190   LINE -STEP(0,20),4
1200   LINE -STEP(40,-10),4
1210   LINE(639,199)-(359,199),4,BF
1220   LINE -STEP(40,-10),4
1230   LINE -STEP(0,20),4
1240   LINE -STEP(-40,-10),4
```

```
1250   WIDTH 40,25
1260   TIME$="00:00:00"
1270      L=15-VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1280      LOCATE 18,12:PRINT L
1290      IF L<>6 THEN 1270 ELSE CLS 3
1300 *OPENING
1310   'KAMONOHASHI
1320      OUT 81,0
1330      COLOR=(0,5)
1340      X1=400:Y1=30:GOSUB *KAMONOHASHI
1350
1360      FOR L=0 TO PI*2 STEP PI/48
1370        X1=COS(L)*60+400
1380        Y1=SIN(L)*60+60
1390        X2=COS(L)*600+400
1400        Y2=SIN(L)*600+60
1410        LINE(X1,Y1)-(X2,Y2),6
1420        BEEP 1:BEEP 0
1430      NEXT
1440
1450      COLOR=(2,6)
1460      CIRCLE(400,60),60,7
1470      PAINT (400,10),2,7
1480      CIRCLE(200,250),150,7,PI/4,PI/12,.25
1490      BEEP 1:LINE(306,196)-(349,175),7:BEEP 0
1500      BEEP 1:LINE -(346,233),7:BEEP 0
1510      PAINT (200,250),4,7
1520      BEEP 1:WIDTH 80,25:LOCATE 13,15:PRINT "My name is Kamonohashi.":BEEP 0
1530      FOR L=0 TO 2000:NEXT
1540      OUT 81,0
1550      FOR L1=0 TO 50
1560        FOR L2=0 TO 7
1570          BEEP 1:COLOR=(6,L2):BEEP 0
1580        NEXT
1590      NEXT
1600      FOR L=0 TO 1000:NEXT
1610      CLS 3
1620      FOR L=0 TO 7:COLOR=(L,L):NEXT
1630 *ANIME
1640
1650      BEEP
1660      T$=CHR$(&H1)+CHR$(&H1)+CHR$(&H0)
1670      T$=CHR$(&H0)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)+T$
1680      T$=CHR$(&H10)+CHR$(&H10)+CHR$(&H0)+T$
1690      T$=CHR$(&H0)+CHR$(&H0)+CHR$(&H0)+T$
1700      PAINT(0,0),T$,7
1710
1720      FOR L=0 TO PI/64*31 STEP PI/16
1730        Y=240+TAN(L)*60
1740        BEEP 1:LINE (0,Y)-(639,Y),4,BF:BEEP 0
1750      NEXT
1760      FOR X=-401 TO 1039 STEP 80
1770        LINE (319,240)-(X,385),4
1780        BEEP 1:LINE -STEP(0,20),4:BEEP 0
1790      NEXT
1800   'KAMONOHASHI
1810      X1=319:Y1=290:GOSUB *KAMONOHASHI
1820   '
1830      GOSUB *GRA
1840   '
1850      X=580:Y=220:CX=-0:CY=100:GOSUB *CIR:BEEP 1:CIRCLE(CX,CY),30,4:BEEP 0
1860      X=50:Y=220:CX=+640:CY=100:GOSUB *CIR:BEEP 1:CIRCLE(CX,CY),30,4:BEEP 0
1870   'FANROAD
1880      LINE(0+110,0+80)-(420+110,140+80),5,BF
```

```
1890      BEEP 1:LINE(5+110,5+80)-(415+110,135+80),0,BF:BEEP 0
1900      PAINT(120,90),CHR$(&H33)+CHR$(0)+CHR$(0),5
1910      BEEP
1920      GOSUB *FANROAD
1930        FOR L2=0 TO 2000:NEXT
1940    '
1950      RESTORE *CDATA
1960      FOR L1=1 TO 6
1970        FOR L2=0 TO 80
1980          FOR L3=0 TO 7
1990            BEEP 1:COLOR=(4,L3):BEEP 0
2000          NEXT
2010        NEXT
2020        BEEP:COLOR=(3,L1)
2030        READ C:COLOR=(4,C)
2040        FOR L2=0 TO 2000:NEXT
2050      NEXT
2060      FOR L=0 TO 7:COLOR=(L,L):NEXT
2070      BEEP:FOR L=0 TO 2000:NEXT
2080    *CDATA
2090      DATA 7,7,4,5,2,5
2100 *ENDING
2110   '
2120     SCREEN 0,0
2130     FOR L=0 TO 3
2140       FOR Y=L TO 199 STEP 4
2150         BEEP 1:LINE (0,Y)-(639,Y),0,BF:BEEP 0
2160       NEXT
2170     NEXT
2180   '
2190     WIDTH 80,20
2200     LOCATE 0,8
2210     BEEP
2220     PRINT "                -------------------------------------------------------
----
2230     PRINT "
2240     PRINT "                          Demonstrative Animation for Our Fanroad
2250     PRINT "
2260     PRINT "
2270     PRINT "                                   Programed by M.Nishikawa
2280     PRINT "
2290     PRINT "
2300     PRINT "                -------------------------------------------------------
----
2310     FOR L=0 TO 3000:NEXT
2320     BEEP
2330   END
2340 *GRA
2350   DATA 8000,0080,8080,5420,1084,8888,2222,924A,4925,AAAA
2360   DATA 5555,6DB5,B6DA,7777,DDDD,7BDF,EF7B,7F7F,7FFF,FF7F
2370   RESTORE *GRA
2380   Y=239
2390   FOR L1=1 TO 10
2400     READ S1$,S2$
2410     BEEP 1
2420     SA=VAL("&H"+S1$)
2430     SB=VAL("&H"+S2$)
2440     BEEP 0
2450     FOR L2=31 TO 0 STEP -4
2460       LINE(0,Y+L2+1-21)-(639,Y+L2+1-21),7,BF
2470       LINE(0,Y+L2+1-21)-(639,Y+L2+1-21),3,,SA
2480       LINE(0,Y+L2-21)-(639,Y+L2-21),7,BF
2490       LINE(0,Y+L2-21)-(639,Y+L2-21),3,,SB
2500     NEXT
```

```
2510      Y=Y-32
2520    NEXT
2530  RETURN
2540 *CIR
2550    FOR L=0 TO 2*PI STEP PI/12
2560      X1=COS(L)*30+CX
2570      Y1=SIN(L)*30+CY
2580      BEEP 1:BEEP 0
2590      LINE(X,Y)-(X1,Y1),1
2600    NEXT
2610  RETURN
2620 *KAMONOHASHI
2630    FOR L=0 TO 1
2640      RESTORE *KAMO
2650      READ X,Y
2660      POINT(X+X1,Y+Y1)
2670      BEEP 1:READ X,Y:BEEP 0
2680      IF X=100 THEN 2650
2690      IF X=200 THEN 2720
2700      IF L=0 THEN LINE -(X+X1,Y+Y1) ELSE LINE -(-X+X1,Y+Y1)
2710      GOTO 2670
2720    NEXT
2730    BEEP 1:PAINT (X1,30+Y1),1,7:BEEP 0
2740    T$=""
2750    T$=CHR$(&H0)+CHR$(&HFF)+CHR$(&H55)
2760    T$=CHR$(&H0)+CHR$(&HFF)+CHR$(&HAA)+T$
2770    BEEP 1:PAINT (X1,48+Y1),T$,7:BEEP 0
2780  RETURN
2790 *FANROAD
2800    'PAINT LUM-88
2810      RESTORE *FAN
2820      READ COM1$
2830      IF COM1$="p.line" THEN GOSUB *POINT.LINE:GOTO 2820
2840      IF COM1$="t.paint" THEN GOSUB *T.PAINT:GOTO 2820
2850      IF COM1$="end" THEN '
2860  RETURN
2870     *POINT.LINE
2880        READ COM2$
2890        IF COM2$="p-set" THEN READ X1,Y1:POINT(X1+102,Y1+80):GOTO 2880
2900        IF COM2$="c-set" THEN READ C:GOTO 2880
2910        IF COM2$="c-end" THEN RETURN
2920        X2=VAL(COM2$)
2930        READ Y2
2940        BEEP 1:LINE -(X2+102,Y2+80),C:BEEP 0
2950        GOTO 2880
2960     *T.PAINT
2970        READ COM2$
2980        IF COM2$="c-set" THEN READ P:GOSUB *MAKING.T:GOTO 2970
2990        IF COM2$="c-end" THEN RETURN
3000        X1=VAL(COM2$)
3010        READ Y1,BC
3020        BEEP 1:PAINT (X1+102,Y1+80),T$,BC:BEEP 0
3030        GOTO 2970
3040          *MAKING.T
3050            T$=""
3060            FOR K=1 TO P
3070              READ TB$
3080              T$=T$+CHR$(VAL("&H"+TB$))
3090            NEXT
3100          RETURN
3110 '----------------< DATA >---------------------
3120 *KAMO
3130    DATA 0,9,2,10,4,14,5,15,4,18,3,22,4,24,9,17,8,20,10,18,9,21,11,20
3140    DATA 7,27,8,31,9,36,19,45,17,45,18,48,16,45,16,50,8,40,7,44,4,47
```

```
3150  DATA 2,50,0,50,100,100
3160  DATA 8,40,6,43,2,44,0,44,100,100
3170  DATA 2,37,4,38,4,40,2,43,1,40,1,38,2,37,200,200
3180 *FAN
3190  DATA p.line
3200  DATA c-set,6
3210  ' F
3220  DATA p-set,69,50
3230  DATA 90,54,104,52,122,47,127,42,129,37,130,30,127,19,121,11,110,9
3240  DATA 100,13,90,18,80,22,70,24,60,25,50,23,40,25,34,27,28,34,29,39
3250  DATA 32,45,43,49,37,60,19,95,16,109,16,114,18,122,19,125,23,129
3260  DATA 28,130,34,128,45,120,54,105,55,98,57,95,60,96,69,100,74,101
3270  DATA 83,98,90,91,93,83,90,74,84,70,77,70,70,74,67,72,63,71,62,68
3280  DATA 63,62,69,50
3290  ' A
3300  DATA p-set,74,101
3310  DATA 72,105,71,116,74,125,80,130,87,132,97,130,103,126,108,130
3320  DATA 120,132,130,131,137,128,142,120,142,113,140,108,135,104,128,103
3330  DATA 126,96,130,89,134,79,134,72,132,66,125,60,112,58,101,60,95,64
3340  DATA 90,69,90,74,96,76,106,75,110,77,113,80,103,79,93,83
3350  DATA p-set,107,95
3360  DATA 102,97,100,99,97,106,100,110,105,109,110,100,108,95,107,95
3370  ' N
3380  DATA p-set,137,128
3390  DATA 140,130,148,127,153,120,155,108,157,94,162,89,169,91,167,100
3400  DATA 161,113,161,116,163,125,168,129,170,130,179,128,187,120,190,114
3410  DATA 189,108,187,104,188,98,195,80,196,72,194,64,187,60,179,61
3420  DATA 171,63,164,67,156,65,147,68,141,74,140,80,143,86,142,93,135,104
3430  ' R
3440  DATA p-set,187,120
3450  DATA 187,125,192,129,200,130,207,128,212,120,215,110,216,100,219,92
3460  DATA 225,87,230,85,240,82,248,79,253,72,254,67,252,60,246,56,240,57
3470  DATA 236,58,226,65,220,68,210,65,204,66,200,72,197,80,198,84,204,86
3480  DATA 204,87,200,96,194,104,189,108
3490  ' O
3500  DATA p-set,230,85
3510  DATA 225,92,223,99,222,106,224,119,228,126,237,130,246,130,257,129
3520  DATA 263,124,268,120,276,102,277,86,273,77,267,69,260,67,254,67
3530  DATA p-set,253,90
3540  DATA 250,92,246,97,246,101,249,104,254,102,258,96,257,92,253,90
3550  ' A
3560  DATA p-set,263,124
3570  DATA 270,130,277,132,287,130,293,126,298,130
3580  DATA 310,132,320,131,327,128,332,120,332,113,330,108,325,104,318,103
3590  DATA 316,96,320,89,324,79,324,72,322,66,315,60,302,58,291,60,285,64
3600  DATA 280,69,280,74,286,76,296,75,300,77,303,80,293,79,283,83,277,86
3610  DATA p-set,297,95
3620  DATA 292,97,290,99,287,106,290,110,295,109,300,100,298,95,297,95
3630  ' D
3640  DATA p-set,327,128
3650  DATA 343,130,350,130,360,128,370,125,380,128,390,130,393,130,404,123
3660  DATA 409,113,408,103,401,99,392,100,387,99,387,95,392,82,399,70
3670  DATA 410,51,415,41,416,30,414,23,406,19,398,20,391,24,386,33,383,39
3680  DATA 379,53,376,67,373,69,358,67,350,69,340,75,336,79,330,89,325,104
3690  DATA p-set,362,90
3700  DATA 358,92,353,97,352,102,354,105,359,106,365,101,368,96,366,90,362,90
3710  '
3720  DATA c-end
3730  DATA t.paint
3740  DATA c-set,6,00,00,55,00,00,aa
3750  DATA 50,80,6,120,80,6,160,80,6,220,80,6,260,80,6,310,80,6,360,80,6
3760  DATA c-end
3770  DATA end
```

さて、ラストのプログラムは、これも同じ西川君のコンピュータ・アニメ(!?)、「ザ・アニメーション・オブ・ファンロード」です。こちらの方は、DATA文内にマシン語も使用、本人も〝このコンピュータ・グラフィック・プログラムは前にファンロードに載っていたネ暗プログラムよりも、ずっとネ暗なプログラムだと自負しています〟と変な自信アリ!?

とにかくどちらのプログラムについても、〝①画面が美しい、②プログラムが美しい――①は当り前として、②ですが、これは非常に大切なことだと思います＝自分では美しいと思っているのですよー〟とのことでした!?

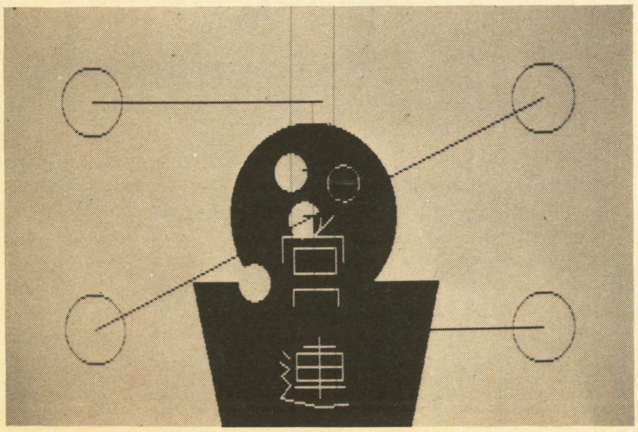
〝ザ・アニメーション・オブ・ファンロード〟プログラム・リスト (for PC-8801/PC-8801mkII)

〝ザ・アニメーション・オブ・ファンロード〟プログラムリスト(for PC-8801/PC-8801mkII) 1

```
1000 '-------------------------------------------------------
1010 '
1020 '      007  The Animation of Fanroad ....
1030 '                          ( W/B and C  640*200 )
1040 '                          1983.12.20  By M.Nishikawa
1050 '
1060 '-------------------------------------------------------
1070 '
1080 '
1090 '
1100 CONSOLE 0,25,0,1:CLS
1110 GOSUB *HCLS.LOAD : GOSUB *CLS0 : GOSUB *CLS1 : GOSUB *CLS2
1120 *MAIN
1130     CLS:WIDTH 40,20
1140     LOCATE 10,15:PRINT "Wait a minute ...."
1150   *SCENE1
1160     SCREEN 1,0,0,0 : WINDOW(-1,0)-(638,199) : GOSUB *MAN
1170     SCREEN 1,0,1,0 : WINDOW(+0,0)-(639,199) : GOSUB *MAN
1180     SCREEN 1,0,2,0 : WINDOW(+1,0)-(640,199) : GOSUB *MAN
1190     BEEP:CLS:FOR L=0 TO 500:NEXT
1200     SCREEN 1,,,2
1210     FOR L=0 TO 1000:NEXT
1220   *SCENE2
1230     FOR L=0 TO 400
1240       BEEP 1:SCREEN 1,,,1:BEEP 0
1250       BEEP 1:SCREEN 1,,,2:BEEP 0
1260       BEEP 1:SCREEN 1,,,4:BEEP 0
1270       BEEP 1:SCREEN 1,,,2:BEEP 0
1280     NEXT
1290     FOR L=0 TO 500:NEXT
1300   *SCENE3
1310     WIDTH 80,25:BEEP
1320     FOR X=1 TO 70           : GOSUB *SUB1 : NEXT
1330     FOR Y=0 TO 5            : GOSUB *SUB1 : NEXT
1340     FOR X=X TO 30 STEP -1 : GOSUB *SUB1 : NEXT
1350     FOR Y=Y TO 20           : GOSUB *SUB1 : NEXT
1360     FOR X=X TO 55           : GOSUB *SUB1 : NEXT
1370     FOR Y=Y TO 14 STEP -1 : GOSUB *SUB1 : NEXT
1380     FOR X=X TO 30 STEP -1 : GOSUB *SUB1 : NEXT
1390     FOR X=X TO 50           : GOSUB *SUB1 : NEXT
1400     FOR X=X TO 35 STEP -1 : GOSUB *SUB1 : NEXT
1410     FOR Y=Y TO 12 STEP -1 : GOSUB *SUB1 : NEXT
1420     FOR X=X TO 43           : GOSUB *SUB1 : NEXT
1430     FOR X=X TO 38 STEP -1 : GOSUB *SUB1 : NEXT
1440     FOR X=X TO 40           : GOSUB *SUB1 : NEXT
1450     LOCATE X,Y:PRINT "+"
1460   *SCENE4
1470       GOSUB *CLS0 : GOSUB *CLS2
1480
1490       BEEP 1:SCREEN 1,,0,3:LINE(299,0)-(340,199),,B:BEEP 0
1500       FOR L=0 TO 100:NEXT
```

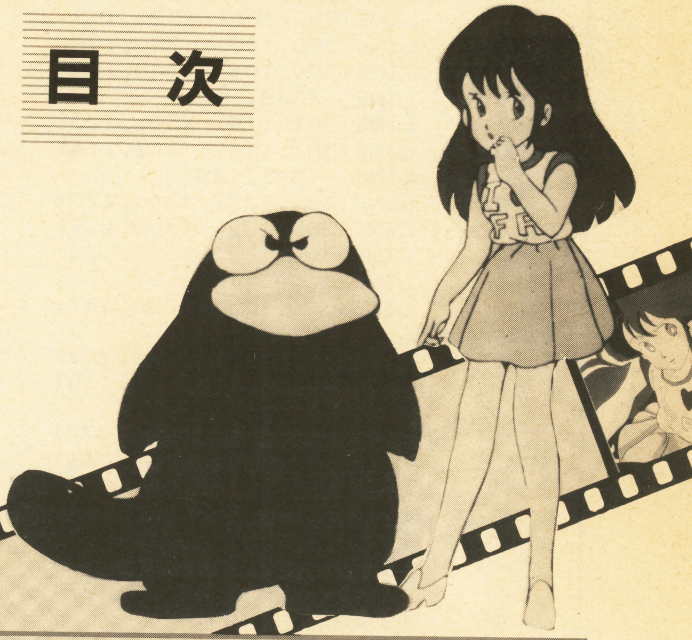
```
1510      '
1520        SCREEN 1,,2,3
1530        CIRCLE(100,50),30  : CIRCLE(540,50),30
1540        CIRCLE(100,150),30 : CIRCLE(540,150),30
1550        LINE(100,150)-(540,50)
1560        LINE(100,50)-(320,50),,BF
1570        LINE(320,150)-(540,150),,BF
1580        LINE(320,50)-(320,150)
1590        SCREEN 0:BEEP
1600        FOR L=0 TO 500:NEXT
1610      '
1620        FOR L=0 TO 50 STEP 10
1630          BEEP 1:LINE(310,50+L)-(330,50+L),4,BF
1640                 LINE(310,150-L)-(330,150-L),4,BF:BEEP 0
1650        NEXT
1660        FOR L=0 TO 500:NEXT
1670      '
1680        FOR L=0 TO 20
1690          BEEP 1:COLOR=(0,7):FOR L1=0 TO 100:NEXT:COLOR=(0,0):BEEP 0
1700          X=RND*200+250
1710          Y=RND*100+50
1720          BEEP 1
1730            OUT 81,33
1740            SCREEN 1,,1,7:CIRCLE(X,Y),15,0:PAINT(X,Y),0,0:SCREEN 0
1750            OUT 81,32
1760          BEEP 0
1770          FOR L1=0 TO 20:NEXT
1780        NEXT
1790        FOR L=0 TO 500:NEXT
1800      '
1810        GOSUB *CLS0
1820        FOR L=0 TO 500:NEXT
1830        GOSUB *CLS2
1840        FOR L=0 TO 500:NEXT
1850      '
1860    *SCENE5
1870      CLS
1880      WIDTH 80,25:BEEP
1890      LOCATE 10,15:PRINT "---------------------------------------------------
----------
1900      FOR L=0 TO 100:NEXT
1910      LOCATE 10,17:PRINT "        The Animation of Fanroad ....
1920      LOCATE 10,19:PRINT "                   Produced and Programed  by M.Nishik
awa
1930      FOR L=0 TO 100:NEXT
1940      LOCATE 10,21:PRINT "---------------------------------------------------
----------
1950      FOR L=0 TO 1000:NEXT
1960      FOR Y=0 TO 199:BEEP 1:LINE(0,Y)-(639,Y),0,BF:BEEP 0:NEXT
1970      FOR L=0 TO 2000:NEXT
1980  END
1990 '-------------------------------------------------------------
2000 *SUB1
2010   BEEP 1:LOCATE X,Y:PRINT "+"
2020          LOCATE X,Y:PRINT " ":BEEP 0
2030  RETURN
2040 *MAN
2050    '
2060      CIRCLE(319,100),80,,3.14*7/4,3.14*5/4
2070      LINE(230,199)-(200,129)
2080      LINE -(264,129)
2090      LINE(375,129)-(439,129)
2100      LINE -(409,199)
2110      PAINT(320,100),1,1
```

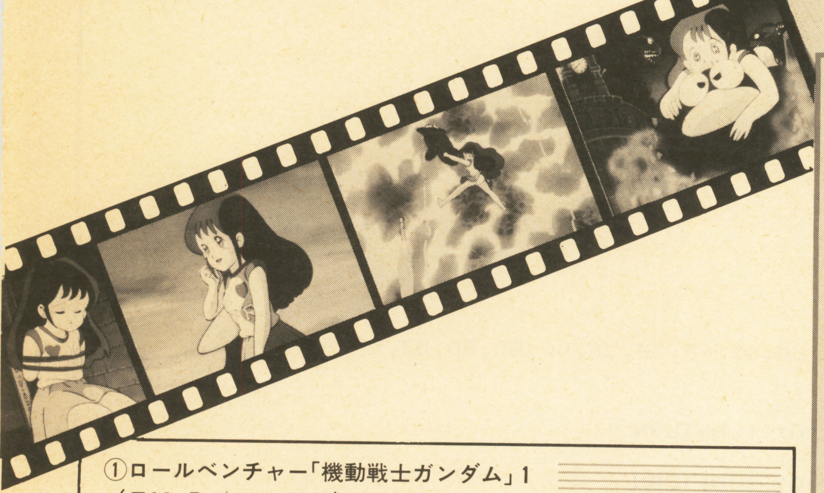
```
2120   '
2130      COLOR 7,,,0
2140      LINE(320,100)-(320,109)
2150      LINE(300,100)-(320,109)
2160      LINE(340,100)-(320,109)
2170      LINE(290,109)-(290,120)
2180      LINE(290,109)-(348,109)
2190      LINE -(348,120)
2200      LINE(301,114)-(301,125)
2210      LINE(301,114)-(341,114)
2220      LINE -(341,125)
2230      LINE(301,125)-(341,125)
2240      LINE(300,132)-(300,139)
2250      LINE(300,132)-(343,132)
2260      LINE -(343,139)
2270      LINE(320,125)-(320,147)
2280   '
2290      LINE(309,157)-(339,157)
2300      LINE(302,160)-(346,160)
2310      LINE -(346,172)
2320      LINE(302,160)-(302,172)
2330      LINE(302,166)-(346,166)
2340      LINE(302,172)-(346,172)
2350      LINE(300,175)-(348,175)
2360      LINE(324,153)-(324,180)
2370      LINE(289,159)-(295,162)
2380      LINE(286,164)-(295,167)
2390      LINE -(287,170)
2400      LINE -(296,174)
2410      LINE -(286,180)
2420      LINE -(323,184)
2430      LINE -(351,183)
2440      COLOR 7,,,7
2450  RETURN
2460 *HCLS.LOAD
2470   FOR L=&HBF00 TO &HBF13
2480     READ K$:POKE L,VAL("&H"+K$)
2490   NEXT
2500   DEF USR=&HBF00
2510   DATA F3,D3,5C,21,00,C0,11,01,C0,01,FF,3F,36,00,ED,B0,D3,5F,FB,C9
2520  RETURN
2530 *CLS0
2540   POKE &HBF02,&H5C : DUMMY=USR(0) : RETURN
2550 *CLS1
2560   POKE &HBF02,&H5D : DUMMY=USR(0) : RETURN
2570 *CLS2
2580   POKE &HBF02,&H5E : DUMMY=USR(0) : RETURN
```



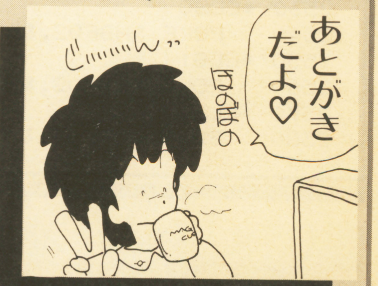
MICOM BOX

目次





★お待ちどうさまの、ファンロード初のマイコンもの別冊「マイコン★BOX」をお届けします。ファンロード本誌で、昨年コーナー担当が降りたりして一時バタバタしていたもので、この号はその後始末もかねています。
　本誌でのマイコン・コーナーも再建途上ですので、この本でカバーできなかったところは、また誌上にて埋めあわせもしていくつもりです。ご迷惑をかけた投稿者のみなさん、ごめんなさい。
★さて、本号のメインは、なんといってもオリジナルの「素子姫♡アドベンチャー」。マイコンなどいじったことのない人でもできるようにと、素子姫ファンの女の子を対象にしたゲームです。男性読者はこれをマシンに打ちこんで、女の子にモテてみるのも悪くないのでは!?
　このプロローグ編第1部以降の、2〜4部については、遅くても秋には完成の予定です。1部でこれだけメモリをくってしまっては、ディスクにおとすしかありませんが、いずれファンロード誌上でも、何らかの形で発表しますので。あるいは「マイコン★BOX」第2号なんて……ね!? 実はアイドル♡ゲーム第2弾として、TOMOYO♡アドベンチャーなんてのも開発中だったりして！（なんとAPPLEですゾ）まあ、どうなるか、お楽しみに♪



MICOM BOX プレゼントコーナー

①ロールベンチャー「機動戦士ガンダム」1
（FM-7／PC-8801）――5名
②ロールベンチャー「機動戦士ガンダム」2
（FM-7／PC-8801）――5名
③「対美少女戦闘ゲーム　キャ♡SOS！」
（FM-7／PC-8801）――5名
④「クロスパズル　TAAKOちゃん」
（FM-7）――5名
⑤「素子姫♡アドベンチャー」
（PC-8801　本誌掲載プログラムをテープ・セーブしたもの）――30名

※以上、本誌提供。左のハガキを使って申しこんで下さい。機種も書いてね。

発行　ラポート株式会社
〒160東京都新宿区新宿2−1−1
Tel　03(354)3951

企画編集(株)銀英社
プログラミング協力　白鳥雅昭
イラスト　猫乃都・椎名崇・なるみ祥
協力　新井素子姫

資料提供＝任天堂・バンダイ・セガ・エポック社・学研・トミー・アタリ・カシオ

きりとり線

郵便はがき

40円
切手を
おはり下さい

160-□□

東京都新宿区新宿2の1の1

ラポート株式会社
ふぁんろーど別冊
『マイコン★BOX』営業部行

〒 ご住所	TEL
フリガナ ご氏名	昭和　年　月　日生 男・女　才 血液型　A・B・O・AB
購売書店名	ご職業（学校名・学年）

きりとり線

マイコン★BOX・アンケートカード

★この本の感想や続刊への希望がありましたらお書き下さい。

★お持ちのコンピュータ機種名をお書き下さい。

★これからほしいコンピュータ機種名をお書き下さい。

★お好きなゲームソフトをお書き下さい。

★ご希望のプレゼント・ナンバーをひとつだけお書き下さい。



この夏休み！プラモデラーのキミにおくる!!

ツールセットプレゼント！

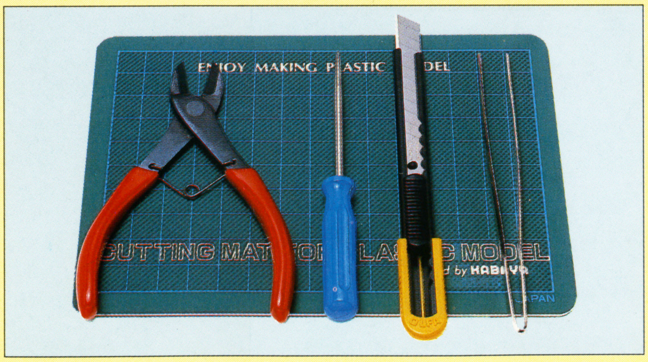
カッティングマットつき

プラスチックモデル専用のツールセットです。

マークを300円分おくろう！

■応募期間／昭和59年７月15日～８月31日(当日消印有効)

毎週毎週1,000名さま 合計7,000名さまに当る！



ツールセットは、ニッパー、ピンドライバー、カッターナイフ、ピンセット、カッティングマットがセットになったオリジナルです。

マークはこの点線の部分をきりとってお送りください。



応募対象商品





(地区限定発売)



(地区限定発売)





100円 ビッグ・ワンガム　100円 ミクロマンガム
150円 デラックス★ビッグワンガム　150円 ボトムズガム

○**応募方法**　ビッグワンガム、デラックスビッグワンガム、ミクロマンガム、ボトムズガムのフタについているマーク300円分を応募ハガキか官製ハガキにはってご応募ください。(ジッパーのついたフタは無効です。)応募のハガキには、あなたのおなまえ、おところ、おとし、電話番号をかいてください。応募ハガキのアンケートにもおこたえください。

○**送り先**　〒700 岡山市下石井１－２－３　カバヤ食品株式会社「ツールセット」プレゼント係

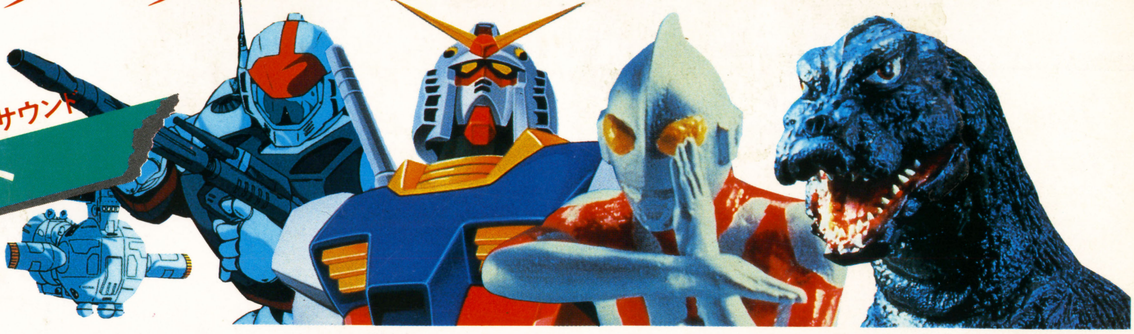
○**応募期間**　昭和59年７月15日～８月31日（当日消印有効）

○**抽選・発表**　毎週、厳正に抽選を行ないます。当選者の発表は景品の発送をもってかえさせていただきます。

カバヤ食品株式会社 〒700 岡山市下石井１－２－３

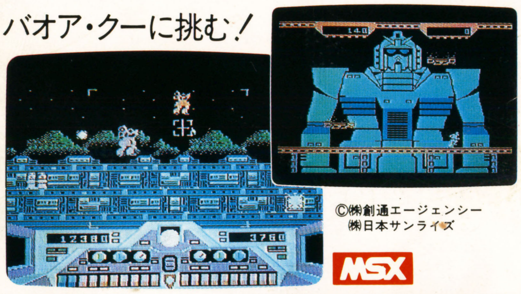
ファンロード別冊 マイコン★ボックス
昭和59年9月1日発行 第5巻第11号通巻第35号
編集人浜松克樹 発行人海野榮一 発行ラポート株式会社
〒160東京都新宿区新宿2-1-1 ☎(354)3951(営業)
定価680円

ドラマチック・アクション!!



スピーディな場面展開、迫力あるサウンド
バンダイの本格ソフト
バンダイのソフトは全てマシン語です。

ガンダム、ア・バオア・クーに挑む!
ガンダム
落下物をよけながらガンダムのコックピットに乗り込むアムロ。ジオン公国宇宙要塞ア・バオア・クーに向って発進! ビーム砲を発射し、ドムや敵の砲台を爆破せよ!!
¥4,800　絶賛発売中



©㈱創通エージェンシー ㈱日本サンライズ
MSX

ビーム砲、炸裂! 戦え、ガンダム!!
ガンダム ルナ・ツーの戦い
目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、襲いかかるザクをビームライフルで撃破せよ! 果たして君は、ホワイトベースを守りきり、ニュータイプになれるか!?
¥3,800　絶賛発売中



©㈱創通エージェンシー ㈱日本サンライズ
PC-8801 (mkII)、PC-6001 mkII、X1、FM-7用

シュワッチ! 特撮のヒーロー大活躍。
ウルトラマン
超物質を運ぶトラックを、UFOや怪獣、バルタン星人からビートル号で守れ! 敵の攻撃をうけたら、ウルトラマンに変身。キックとスペシウム光線で、さあ反撃だ!!
¥4,800　絶賛発売中



©円谷プロ
MSX

史上最強の零戦が大空を舞う!
ゼロファイター **零戦**
轟音と共に接近する敵戦闘機編隊。迎え撃つは史上最強の零戦。ジグザグ攻撃などのテクニックで、スリリングな空中戦が完全3D画面でリアルに楽しめます。
¥3,800　絶賛発売中



PC-8801 (mkII)、他機種用も開発中

ブーム再来。怪獣王、ふたたび出現!
ゴジラ VS 3大怪獣
ゴジラに襲いかかる怪獣たち。メガロが体当りで、クモンガーが強力な糸で、キングギドラが空から引力光線で攻撃。さあゴジラ、放射能火炎で3大怪獣をやっつけろ!!
¥4,800　絶賛発売中



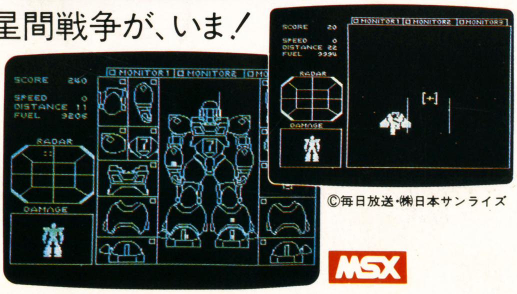
©東宝・東宝映像
MSX

勝敗は、すべて戦略にある!
戦略連合艦隊
航路で敵艦隊に遭遇すると、空中戦➡空海戦➡海戦と手に汗にぎる戦闘シーンが展開されます。知脳とテクニックを必要とする、リアルタイム・シミュレーションゲーム。
¥3,800　絶賛発売中



PC-8801 (mkII)、PC-6001 mkII、X1、FM-7用

迫真きわまる星間戦争が、いま!
銀河漂流 **バイファム**
宇宙船ジェイナス号を操作し、ベルウィック星から惑星Aまで航行するアドベンチャータイプのゲーム。途中、隕石や敵からの攻撃が…。さあ、バイファム出動せよ!
¥4,800　絶賛発売中



©毎日放送・㈱日本サンライズ
MSX

＊上記、各画面はRX-78のものです。

MSX マークはマイクロソフト社の商標です。

おもしろさを徹底追求! 豊富なソフト群。
バンダイでは、パソコン・ソフトを幅広く楽しんでいただくために、MSX仕様やPCシリーズ、FMシリーズなどに対応するゲームソフトを開発しました。ガンダムやゴジラなど、テレビ・映画の人気者が活躍するビッグキャラクターゲーム から、壮絶な戦闘シーンがリアルに展開されるウォーゲームまで、すべてストーリー性、アクション性を重視した魅力満載のソフト・バリエーションです。
企画進行中ソフト ●関ヶ原 ●将棋　その他続々発売予定! ご期待ください。

株式会社バンダイ
H.E.D事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111 TEL(03)842-5151㈹

BANDAI

■RX-78のお問合せは/バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター●本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381
●札幌(011)862-2430●仙台(0222)84-9420●新潟(0252)33-6541●名古屋(052)613-3434●大阪(06)942-2647●広島(082)292-6241●福岡(092)622-1741

雑誌07830—9

ファンロード別冊

マイコン★ボックス

素子姫ゲーム・ガンダム・ファミリーコンピュータ・CGアニメ…